■アミューズメントライフ■ワイドな最新情報誌■

AMUSEMENT LIFE

マイコンライフとゲームマシン 定価550円 NO.1

立体特集 アミューズメント・フォーラム

Part1・おもしろ情報局、FILM、TV、RECORD BOOKS、SHOP、ゲーム等のおもしろ情報満載。



創刊新年号

攻略法とそのコツ **ビデオゲーム大集合** ビデオゲームの機種30台!! その各々について遊び方伝授



小さなスグレモノたち大集合 **ハンドゲーム全部みせちゃう**

ハンドゲーム人気ベスト10

ハンドゲームどっとプレゼント

最新ビデオゲームみせちゃおう

青少年と娯楽

海外情報局



マイコンショップ in 秋葉原 マイコン新製品 情報一杯だ!!



わがアミューズメント昨日・今日・明日

——遊びは変わっても、その本質は変わらない

気分サイコー!

立ち乗りコースター

全国遊園地イベント詳報

ちびっご天国——

わが街のロケーション

イラストマップ

新宿歌舞伎町ゲーム街



発明家——キミも発明家

写真でつづる、おもしろ発明の紹介デス


ふと気づくと夢中人（ムチュウジン）
TIME LEFT
UFO COUNT
SECT
SPEED:99
© SEGA

KATO 子供達の夢を育てる

SNEACAR

運動靴が動き始めた。いいじゃないか！



スニーカー

2人乗りのフレッシュバッテリーカー。
メロディ2曲入りでコンパクト。
他社製品との併用も可能です。
Ⓛ1,430m Ⓦ770mm Ⓗ700mm

2段ステップだから幼児でも安心。上もの交換も可能です。（パラソル付）





象 ニューミニメリー

馬 ニューミニメリー

前後進と上下の動きでスムーズな走行感。メロディ2曲入りで、パラソル付きです。

■ Ⓓ1,180mm Ⓗ1,180mm ▽91-20044
■ Ⓓ1,180mm Ⓗ1,080mm ▽91-20044
パラソル寸法Ⓓ1,940mm Ⓗ2,320mm

ママが乗ってるスクーター [illegible]子ちゃんも喜びそう。

スクーター

（パラソル付）



定評いただいているミニメリーの新製品。メロディ2曲入りで、パラソル付きです。
Ⓛ1,250mm Ⓦ1,120mm Ⓗ1,070mm
▽91-20044 パラソル寸法Ⓓ1,940mm

スペースステーション

初めての3人乗り。 柵がないのがうれしいね。



無重力を感演出する斜め回転。効果音と点滅ランプが雰囲気をより一層盛りあげます。
Ⓓ1,900mm Ⓗ1,750mm ▽91-17445

KATO 加藤鈑金工業
本社 工場 〒567 茨木市沢良宜西1丁目2番11号
TEL. 茨木0726(35)1886(代)

NITILE 販売代理店 株式会社 ニチレ
東京都新宿区二十騎5－1(コーポ神谷201号)
TEL. 東京 03 (267) 0417番

●若者たちの街ろっぽんぎで
ジェット操縦の模擬体験!!

ゲーム最先尖(たん)ここまで来た
シミュレーション・ゲーム



飛行経路・状態はグラフィック表示





ボーイング767（58年度より全日空に導入）のコクピットを再現したシミュレーションルームが、東京・六本木に出現した。その名もズバリ"COCKPIT"。

最新コンピュータを搭載した、本物と全く同様に設計されたフライト・シミュレーターは、離陸から飛行、着陸まで（1フライト約20分）臨場感あふれる体験が楽しめる。ただし逆噴射は使いわけようぜ。

シミュレーションルーム
"COCKPIT"
☎03・582・4347
会員制／入会金10,000円
メンバー3,000円、
ビジター5,000円（1フライト）
●フォラム六本木B1



コンピュータがコンソール状に操作方法を表示



刈部店長のアドバイスでGO！



離陸直前のチェックが大切

ひょうきんロボットどっと登場!!

'82全国ロボット大会



ニャームコはかわいい声で迷路を進む







空気弁の調節で微妙な動きをする、空気膜ロボット



●最近、ロボット、ロボット技術というと、産業用ロボットのことを指すようだが、やはりロボットは鉄腕アトムなんかのような人間味あふれた形をしているほうが、なんとなく気が安まる。

ひょうきんっぽく動きまわるロボット達にちょいと登場してもらおう。ぜったい遊びたくなっちゃうような、ひょうきんロボットばっかりだ。

特別協力の㈱ナムコからは、迷路脱出ロボット"マッピー"や"ニャームコ"、スタンプロボット"ラルゴ"、カメラロボット"ヴイジョニー"など、未来の愛の広がる面白ロボットが出展され、ちびっこたちの人気者となっていた。



"マッピー"はマイコン制御で迷路を楽々脱出するマイクロポリス



一般公募・ロボットコンテスト　小学生以下の部／最優秀作品賞　原田一寿クン、11歳の作品



ひょうきんロボット楽団　演奏中



カメラロボット"ヴィジョニー"は、お話しじょうず。向き合った自分がお腹のテレビに映っちゃう。





写真はS57・10・29〜11・7、科学技術館で開かれた"'82全国ロボット大会・第3回全日本マイクロマウス大会"より。



乗り物コーナーはちびっこに大人気



ビデオゲーム全員集合

攻略のコツと遊び方

ビデオゲームの登場以来、ぼく達はなけなしのお金を投じて来た。現在古いタイプのビデオゲームが一回50円、10円になって来たとはいえ、新製品などはまだまだ一ゲーム100円である。またその新製品が続々登場して来ては、ぼく達のサイフを悩ませる。

〝やらなけりゃいいんだ〟なんて思ってはみるんだけど、ついつい指が求めてしまうんだよねっ。上下左右にレバーを求めて、ついつい、アレを握って〝ピュピュッ〟なんて……。

こうなったらもうダメ、小銭をポッケにジャラつかせ、ダッシュ一番ゲームセンターへ！　だけどこれがまた、すぐに終っちゃうんだよねっ〝お前はヘタだからだよっ〟なんていわないで欲しい、誰だって初めて対決するゲームのどこがどうなってるか、なんていうのはわからないじゃない。コツをつかめないままに、ものの3分ともしないうちに、おしゃかになっちゃうんだもんね。

そこで、そこでですよ、全国の聖少年、聖少女のみなみなさま。なななんと、遊び方から攻略のコツまで、つつましやかにお送りしたい。と、かように思ってるしだいなんですよ。

では、手はじめにゲーム中の姿勢について――。

まず、肩の力を抜いて座り、続いてレバー、ボタンのタッチを確めてから、一〇〇円玉を入れる。プレイ中は前傾15°の姿勢を保ち、つねに冷静な状況判断の元にプレイを楽しむ。

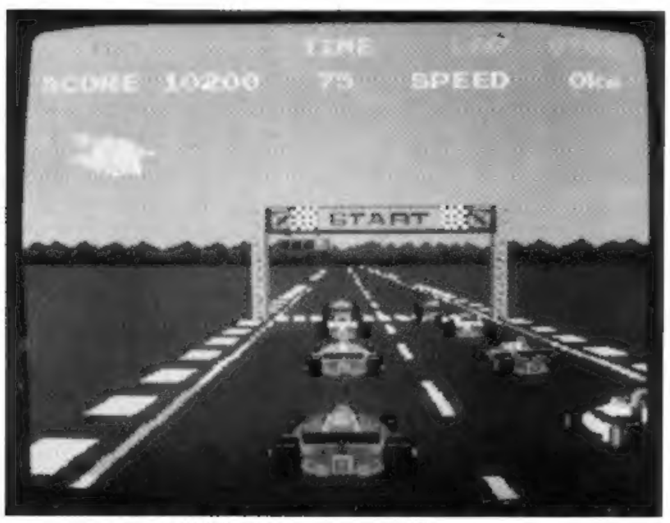
それではみなさん、この特集でしっかり学んで、一〇〇円をムダにしないようがんばってね。

四年前、スペースインベーダーで一万点も記録することは、僕らの夢だった。その後ギャラクシアン、パックマン、ドンキーコングとゲームの機種は変わっても、ビデオゲームで高得点をだすヤツは仲間内で英雄だ。そしてきょう僕も。

ポールポジション（ナムコ）

レース展開そのままに反応する四チャンネルサウンド、ズーミングする画面。マシンの重量計算、空気抵抗。エンジンのパワー特性、トルク特性。タイヤのキャパシティー……と、無数のF――プログラムが設定されている。当然一気にハンドル切ればスリップもするし、逆ハンで立直れもする。鋭い加速にはエンジン特性も無視できない、本物感覚のハンドリング。

もうこれは、ビデオゲームならではのシミュレーションなんですねっ。



完全な遠近感で迫ってくる。視点がコックピットの中にあり、時速300キロの世界をそのまま再現。



グランプリの音響忠実再現。右に左に先行車のエンジン音、後輪のスリップ音、追い越しのドップラー音……プレイヤーはいつしかF――の世界へ。

●攻略法

第三コーナーから第四コーナーにかけてのヘアピンは、フットブレーキか、エンジンブレーキを使わないとクリアできない。でも、ここがクリアできれば、他の所は全開でふかせるから、楽だね。

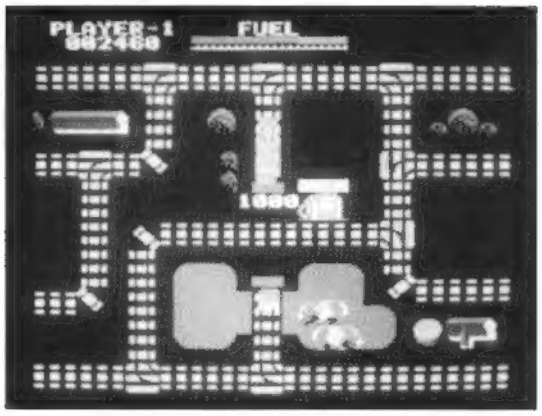
ラップ短縮の有力テクニックは、カウンターステアー、ドリフトなど、数々のF――テクニック。これらを早く自分のものにして欲しい。

三〇〇位まで得点が記録され、一〇〇位までイニシャルが入る。そして六位までは栄光の入賞者として表彰。さあ、栄光の記録にキミの名前を刻み込め！

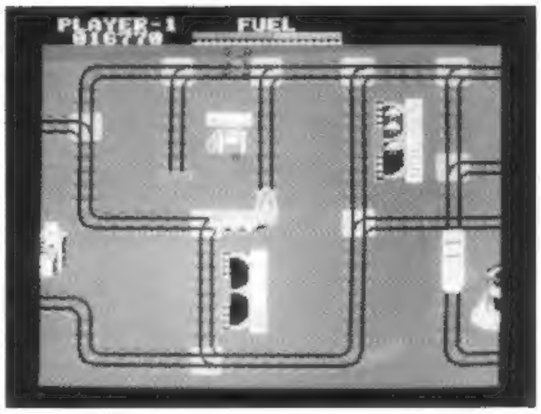
タイムトンネル（タイトー）

鉄道ファンにはこたえられないゲームなんですねっ、これが。「デゴイチ」を数々の障害物をさけながらタイムトンネルを通過させるワケなんだけど、もう感動もんだよ。

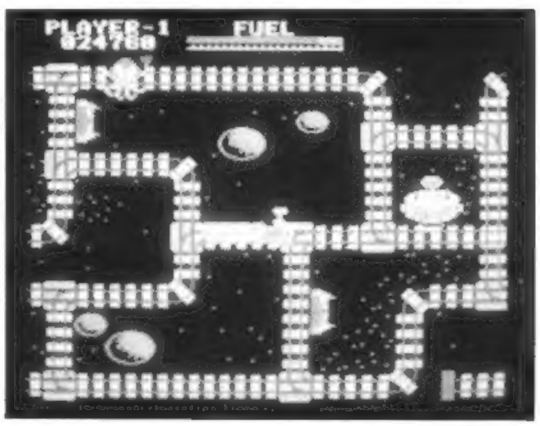
田園パターンで客車を連結し、都市パターンで乗客を乗せ、宇宙パターンで宇宙船に乗り移らせる。なんていう、お楽しみのストーリー性があるってワケ。もうぜったい楽しめちゃうんだから。



田園パターン
障害物である新幹線や変身された雲をさけながら、ランダムに選ばれた3カ所にある客車を、ポイント切換えボタンを上手に操作して、バックから連絡する。無事に3両連絡させたら、FUELが残っていた場合に限り、トンネルを通過できる。



都市パターン
3両連絡した状態で走行し、乗客のいるステーションにそれぞれデゴイチを停車させ、乗客全員9名を乗せてからトンネルを通過する。



宇宙パターン
5ケ所の宇宙ステーションがあるが、宇宙船の静止するステーションはランダムになっている。宇宙船が静止したら、素早くステーションに停車させ、都市パターンで乗せた乗客9人を全員、宇宙船に乗り移らせる。

●攻略法

デゴイチのコントロール・レバーは、上方向にすると前進し、下方向にすると後退する（ただし後退させたまま走らせると、得点は上がらない）まずはこのコントロール・レバーに慣れることが大切、いがいに苦労するんだよねっ、これが。

次にポイント切換ボタンだけれども、これはデゴイチの進む方向の最初のポイント部が切換有効となり、ボタンを押すと反対方向に切換えられる。

FUELメーターは、無くなると（全て青）デゴイチのスピードが極端に落ち、分解して一台失ってしまうので、危いなと思ったら、給油所の前を通過する（給油所の前を通過すると、メーターがまた、満タン状態になる）

ウッドペッカー（ローラートロン）

ウッドペッカーの攻撃をかわし、早くウッドの家を建て直してゆくコミカルなニューゲームだよ。

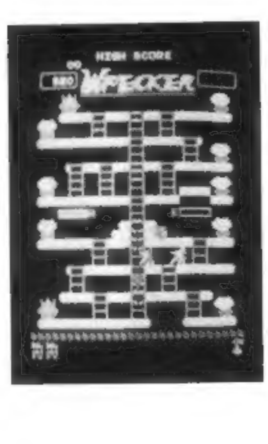
コツコツとつけねらうウッドペッカー。木は時間がたつにつれひびがはいり、オーバータイムになるとわれしまいます。さあ、いそいで家を建て直していこう。

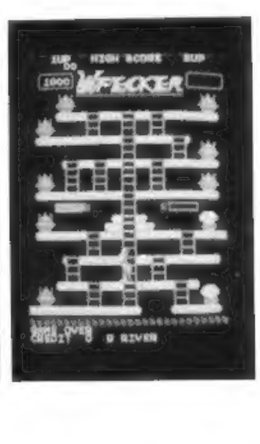
●攻略法

レバーをコントロールして木を食べていく。木を食べたあとは家ができ、セーフティーエリアになる。

ウッドペッカーにつかまったり、爆弾に当ると、やられてしまいます。ウッドペッカーに追いつめられた時は、ブローボタンを押す（ウッドペッカーや木が吹き飛ぶ）ただし、インジケーターがグリーンの時に使用でき、赤の時は使用できない。

ビルを食べるとパワーアップし、エネルギーインジケーターがグリーンになり、色が消えるまで逆襲できる。





フイッシング（データイースト）

全国の釣りファンが泣いてよろこぶ、本格的投げ釣りゲームの登場だ。

画面には複雑な岩場が映し出され、まるで荒波打ち寄せるリアス式海岸にいる気分。

画面の左にあるスコープで、ポイントがわかるから、狙いを定めて針を投げこめば大物も夢じゃない。タイ、フグ、ヒラメ、トビウオ、ついでにコバンザメからタツノオトシゴまで、何で

ポンポコ（シグマ）

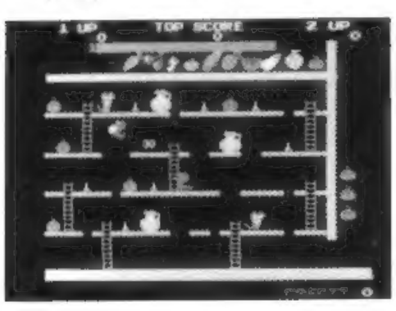
グルメだぬきはベジタリアン、じゃまするヤツはとびこえて、エサを求めてポンポコPON！愉快なサウンドに乗せて、POPなゲームがやって来た！

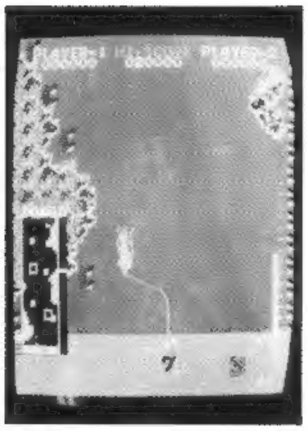
ユーモラスにお腹をつき出したグルメだぬきが〝ヨッコラどっこい〟ジャンプする。ピンをとびこえ、毛虫をやりすごし、さあさあどうするつぼの前。中味はヘビかボーナスか、スリル満点さあどうぞ！

●攻略法

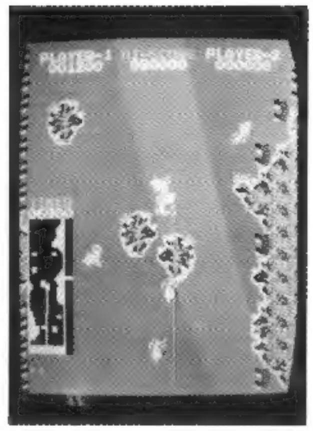
ハイジャンプとロージャンプの2種類を使い分け、上手にピンや谷間の間隔を読んでジャンプする。

早いのや遅いのや色々な毛虫がいるけれども、ハシゴをじょうずに使い、ハシゴの真ん中で上

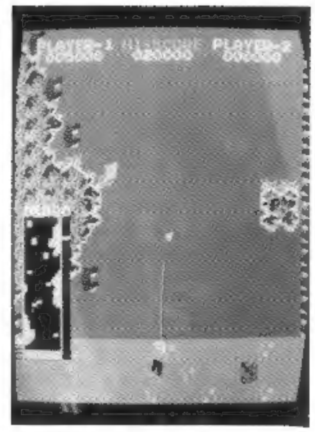




左にある糸の張力の限界をみきわめながら（赤くなったら要注意）てぎわよく引きあげる。



魚がかかると赤ボタンはリールになります。十字レバーでうまく竿を操作して、岩場に魚がぶつからないように巻きあげてね。



スコープをよく見て、ポイントの位置を決めたら、タイミングよく赤ボタンを押す。（遠くの大魚を釣りあげると高得点になる）

もかんでも釣っちゃおう。でも、釣った魚を今晩のおかずにしようと持って帰っちゃダメだよ。
　また、お父さんたちの釣りの練習になるかどうかは、保証しません。

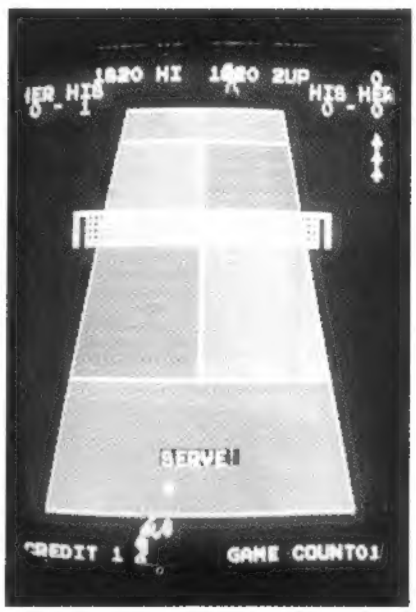
●攻略法

　大切なことは、まずポイントの位置をいち早く決め、タイミングよく赤ボタンを押すこと。つぎに、遠くの大魚を釣りあげると高得点になるわけだけど、タイマーがマイナスになると針を一本失なうので、タイマーがマイナス近くなったら、近くの魚を釣りあげて、タイマーをマイナスにしないように努力すること。この二つがあげられる。
　また、魚は針にかかると8の字を描くように動くので、その習性をうまく利用すれば、どんな岩場でもなんなく釣りあげることができる。
　釣りあげた魚の五匹ごとにボーナス点が加算されます。

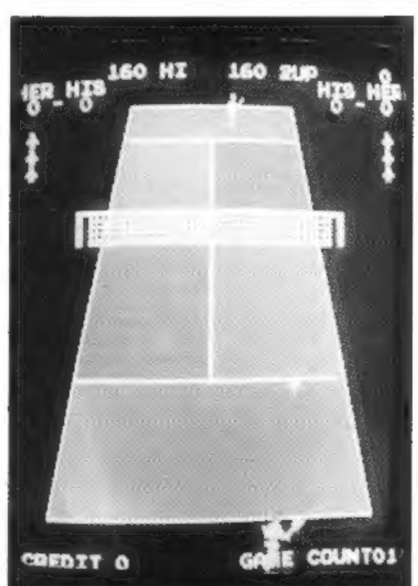
下の毛虫をやりすごしたりする。つぼの中に隠れているボーナス点を取りに行った時、もしかするとヘビが出てくるかもしれない。そんな時のために、つぼの中味を見に行く時は、逃げ道を考えておきましょう。
　全パターンをクリアーすると、ビールでかんぱーい！　なんていう楽しいパターンが出て来るそうな。がんばってそこまで行ってみよう。

プロテニス（データイースト）

　スピン、ボレー、スマッシュと、コンビネーションプレーが楽しめる本格的テニスゲーム。手前の女の子を操って、コートせましとかけまわり、相手を引きつけリターンのエースとしゃれこみますか。
　もう、マッケンローだって熱くなっちゃうんだから！



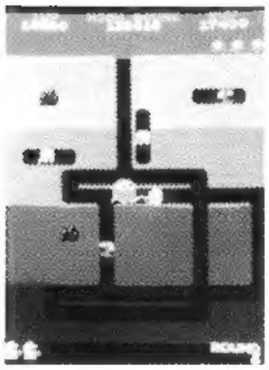
操作盤のボタンを押すとサーブができる。本来のテニスと違ってサービスは必ずしもサービスエリアに入らなくてもいい。ただし、うまくタイミングをとらないと空振りになっちゃうからご用心。

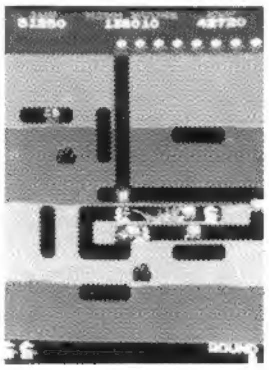


操作レバーでプレイヤーを動かす。ただし、慣れぬうちはネットをとらずバックネットの位置をキープ。

ディグダグ（ナムコ）

　モンスターのボディアタックをかわすため、モリとポンプで巧みに戦い、ひたすら地中を掘り進む、様々な㊙テクニックを隠し持った、愛と正義の我らがヒーロー「ディグダグ」登場！
　たとえプーカァやファイガーに追いかけられてピンチになっても、必殺の岩石落としで大量得点のチャンスに変えちゃう。もう絶対的な快感なんだよね。
　かくされたテクニックが発掘できる、いつまでもおもしろい「ディグダグ」きみはいくつのテクニックをものにしたかな？





●攻略法

　モンスターは、基本的な性格（ディグダグを追う）で動いており、岩を落とされて逃げる時にすら、ディグダグのいる横方向に動こうとする。だから、岩を落とすときは、横穴のない方向に移動することが、誘い込みの鉄則。
　このように、大量にモンスターを殺すためには、一方にしか横穴のない、長いたて穴が必要になります。
　多くのモンスターを集めるためには、すでに近くまで来ているモンスターをふくらませておいて、別のモンスターが来るのを待てばいい（モンスターを足止めすることは非常に重要なテクニックであり、ポンプは、パンクさせるだけの道具ではないのです。もしも、パンクさせるときは、なるだけ深い地層で刺し殺す。その方が高得点になる）
　岩をいくつか落とすと、ディグダグがスタートした地点にベジタブルターゲットが出現する。これを食べれば、モンスター以上の高得点を得ることができる。
　ディグダグは一にも二にも掘るゲームであるということを忘れないで欲しい。このゲームの基本得点は、土を掘って得られるのです。ディグダグは、最後のモンスターが逃げていく時も、それを殺した後も、土を掘ることができる。このように、掘る時間が多少でもあるときは、できるかぎり掘るという心がけが、高得点への原動力となる。



●攻略法

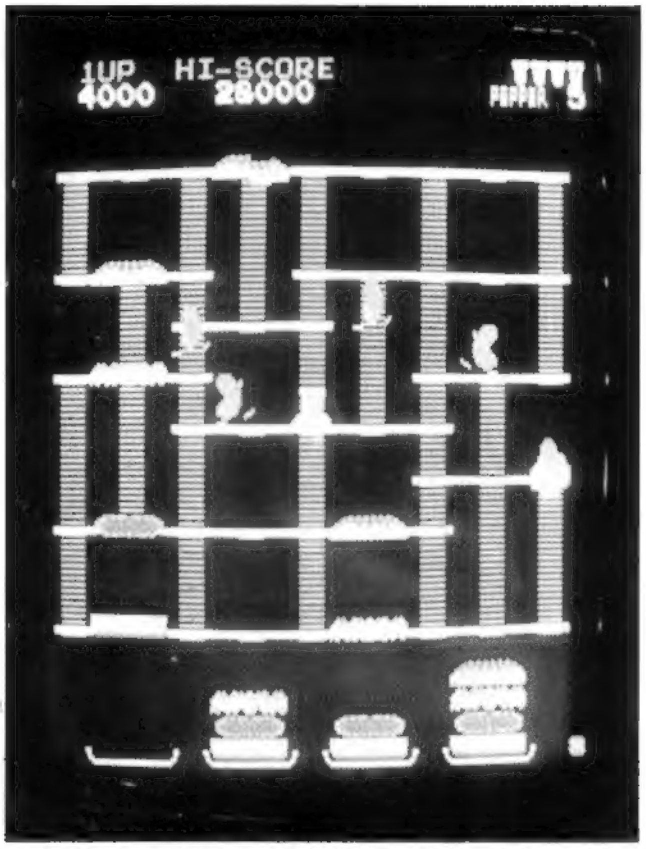
　敵のサーブの時、レシーブはバックラインより少し後方でするのが安全。
　また、敵が前に出たときは、バックのセンターで待ち受けること。でないと、第三ゲーム以降はボールが速くなるので取れない。
　ネットをとった時は、スイッチボタンを押すタイミングにご用心。早すぎるとボールはネットにかかってしまう。

ハンバーガー（データイースト）

ハンバーガーならお店で売ってるけど、自分で何でも作るのが流行している時代、ハンバーガーを自分で作ってみよう。

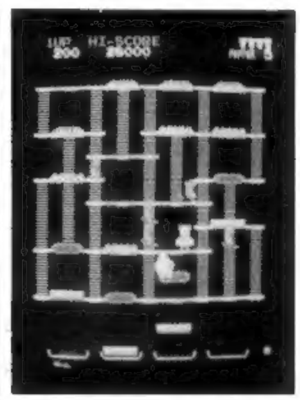
コックさんを操作してハンバーガーを作るんだけど、これが並のハンバーガーじゃない。なんとコックさんよりも大きいのだ。

ハンバーガーにしっとりした、巨大ウインナー、特大エッグ、大ピクルスらをじょうずに避けながら、コショウ片手にハンバーガーを完成させよう。ねっ。



十字レバーでコックさんを操作して、画面上のパン、ハンバーグ、トマトなどをすべて皿に落としていき、ハンバーガーを完成させる。





●攻略法

コショー使用回数は（三回）限られているので、むだ使いはさけねばならない（ただしフライドポテト、ソフトクリーム等を取ると、コショー使用回数が一回増える）コショーを使うときは、なるべく多くの敵を一度に落とすようにしよう。

敵が乗った時に落とすと、二段落とす事ができる。また、敵が下にいる時に落とすと、敵をつぶすことができる。

スイマー（テーカン）

宝島まで泳ぎきれ！ 上流から浮遊してくる流木や敵どもをかわしながら、9種類のフルーツを取って、ひたすら宝島をめざす。

デバカメ、ゲリラカニ、巨大カニ、キョンキョンアメンボ、人喰いピラニアの軍団など、強敵がゾックゾク襲来。野性のキビシサの中で、モグリ泳法がさえわたる！

光るパワーエサが、スイマーをスーパーマンに変身させ、ピラニア軍団との、最後の死闘へと駆り立てる。

勇気リンリン"ガッツ"を持って、いざ、チャレンジ！

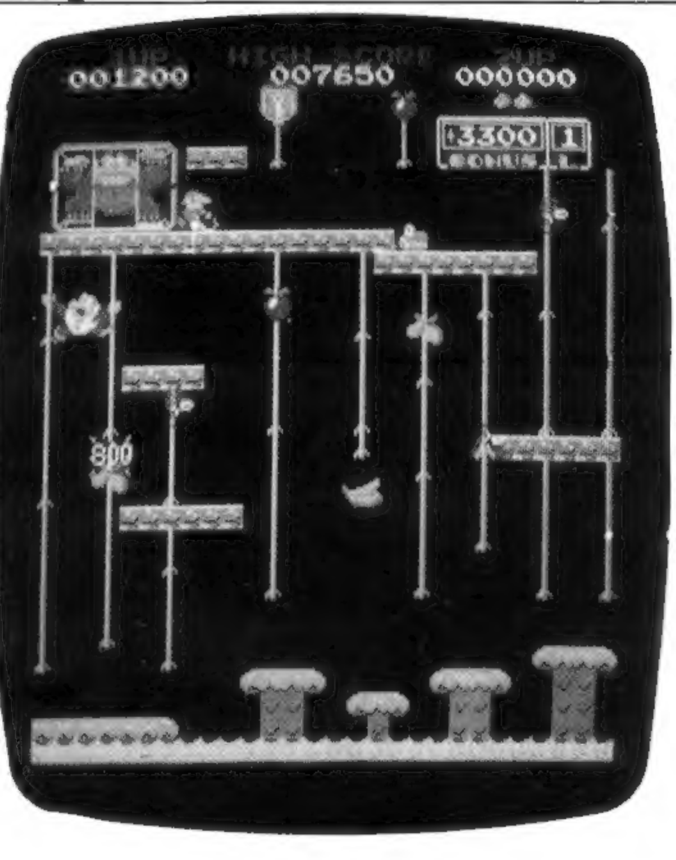


ドンキーコングジュニア（任天堂レジャーシステム）

画面が涙で曇って消えた。そんなおいらに誰がした。父よ待ってて、待ってておくれ。

浪花節だよおっかさん。日本人の誰もが泣いた／ そんなゲームだこのゲーム。日本人ならがんばれよ。日本人ならできるはず。

ジャングルの中、おりの中に捕えられたドンキーコングを助けるため、つるを伝わって上へ行き、ドンキーコングの手足の枷を外すキーを取る。このストーリーは、先行の「ドンキーコング」の続編、ジュニアの仇討ちゲームだ



オリの中のドンキーコングを助けるために、ジュニアは前進、また前進。

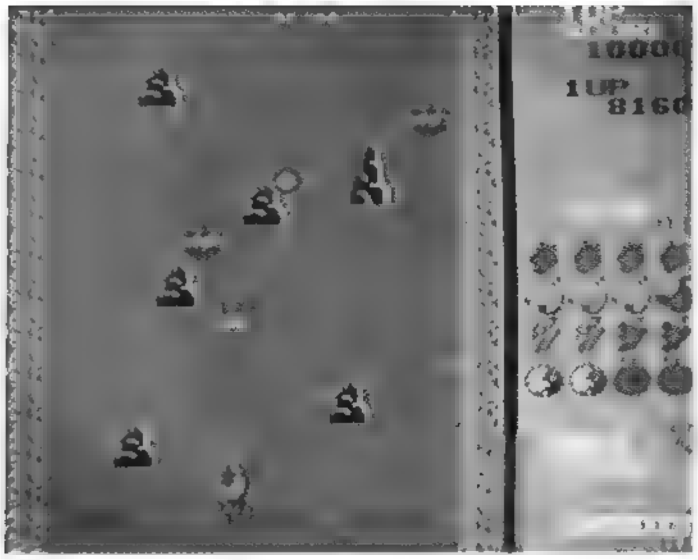
●攻略法

ハイスピードで上りたい時は二本、ハイスピードで下りたい時は一本のつるを使う。

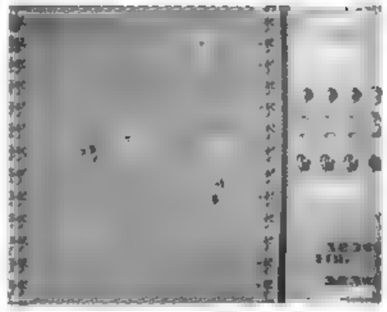
スナップジョーは、赤色は往復通行・青色は一方通行である。かまれないよう注意をしよう。

フルーツは敵めがけて投下すれば（まとめてノックアウトすれば高得点）

先行の「ドンキーコング」でもそうだが、「ドンキーコング ジュニア」でも、とにかくあせらずに、一歩一歩近づいていくことが大切である。敵の動きをよく見ていれば、かならずどこかにスキができる。そこをついて、いっきにドンキーコングを助けにいけ！



人喰いピラニアはトコトン追いかけてくるメントウな性格 ここはひとつ、ハワーエサを食べて、全滅するまで反撃あるのみ



奇快なキョンキョン声を発しながら、襲ってくるアハレンボーのキョンキョンアメンボ



ソロソロ出没するケリラカニにチョッキンされないように気をつけろ！ 巨大カニににらまれたらギョッとするよ。

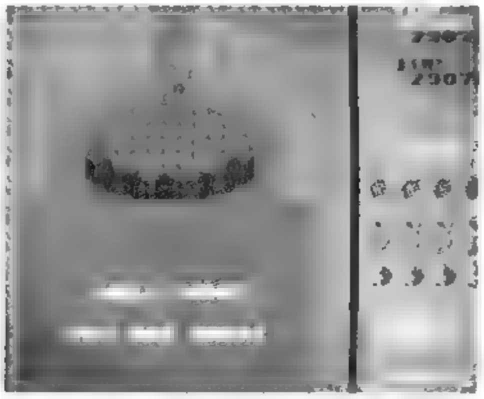
上流から浮遊してくる流木をかわす アハカメの出現にも注意だねっ

攻略法

モグリ泳法がこのゲームのポイントになる いかに流木や敵をかわすかが全てなのであるだから、モグリ泳法さえ完璧にマスターしていれば、ROUND3までは楽らくこなせるというわけだ しかし、最後の敵、人喰いヒラニアだけは、モグリ泳法だけではきりぬけることはできない そこで、光るハワーエサの登場となる 人喰いヒラニアに囲まれるまえに、光るパワーエサを食べ、全滅するまで反撃につぐ反撃で、得点UP！

ゲームオーバーの直前、ナンハーマッチで潜水のモグリボタンを押して、同じ数字が合えば、スイマーはもう一人増えてゲーム続行OK！になる

ただし、ボーナスの宝箱を手に入れられるかどうかは、運しだいです。



やったぜゴールだ、ガッツポーズ！



スーパーザクソン（セガ）

敵基地深く侵入せよ！ 地上からのミサイル攻撃をかわせ！ 素晴しい立体感とあざやかな色彩で圧倒されるこの迫力！

あのザクソンが、スーパーザクソンとして戻って来た ファンファーレもんだぜっ！



攻略法

常にビーム砲を撃ちまくり、侵入口を確かめながら注意深く進む。

燃料が無くなると一機失なわれるので、オイル・タンクを爆発させ、燃料を補給する

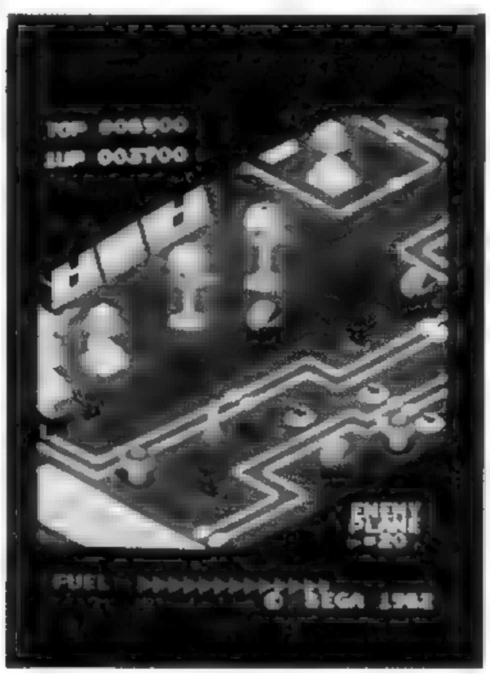
空中戦で行手を阻む敵機は、高度（大きさ）を合わせて撃墜する

高度（大きさ）をはっきりと把握することが、大切である

本拠地へ通じる通路！ 次々と迫まりくる敵飛行編隊をかわしながら、敵本拠地をめざせ



地上からの激しいミサイル攻撃！ 低空飛行でオイル・タンク、砲台等を撃破せよ



宇宙船敵基地へ！ 城壁の凹部から、ビーム砲で確かめながら、注意深く侵入せよ

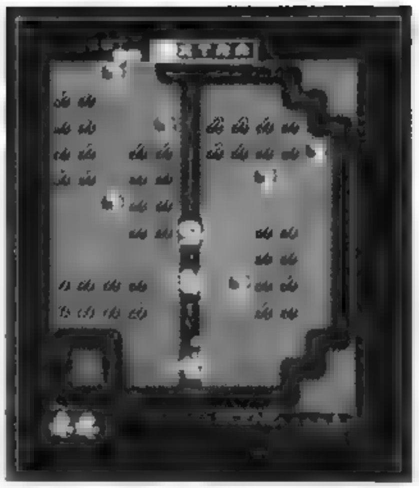


ミスター・ドゥ(ユニバーサル)

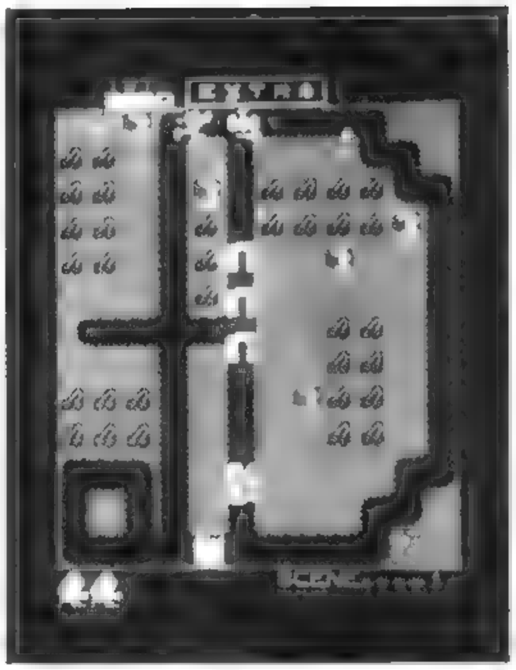
食べたり、投げたり、つぶしたり！ ミスター・ドゥはいそがしい！

ミスター・ドゥを操作して、通路をつくりながら、チェリーを食べていく また、パワーボールを投げたり、リンゴを落としたりして、モンスターを全て退治する

かわいいキャラクターのミスター・ドゥに、思わず笑えんでしまうねっ。



モンスターは画面中央の巣から出てきて、通路を通って追って来ます



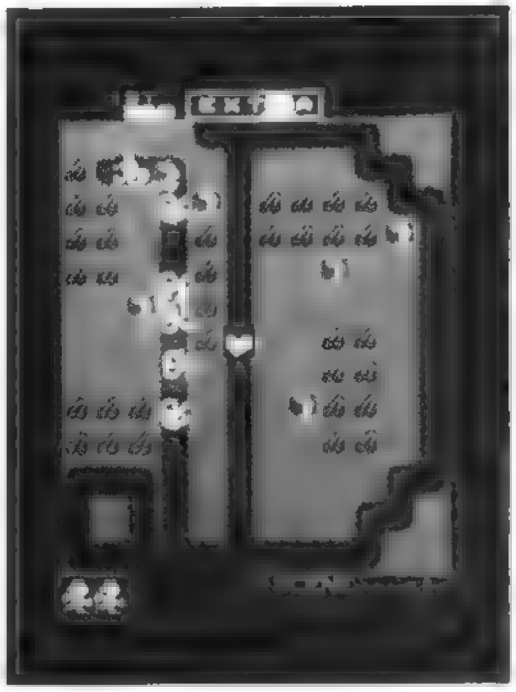
モンスターが全て出つくした巣にはセンターターゲット（お菓子）が現われます。このターゲットを食べるとモンスターの動きが一時止まり、EXTRAモンスタか現われる

●攻略法

ボールのクセを覚えて、タイミングよくパワーボールを投げる。ボールは、ミスター・ドゥが向いている方向にしか投げることができない。また、ボールはモンスターに当ると、モンスターと共に消滅し、再びミスター・ドウの手元に戻ってくるまで多少時間がかかる。

手元にパワーボールがあり、2匹以上のモンスターに追われた時は、リンゴの下を通過し、リンゴが落ちる前にパワーボールを投げて先頭のモンスターをやっつける。そして、リンゴで通路をふさぎ、後からきた敵を一時ストップさせる。

リンゴ落としのテクニックは、まずリンゴに向かって垂直に上り、素早くリンゴの真下を横に通過して、リンゴを落として敵をつぶす



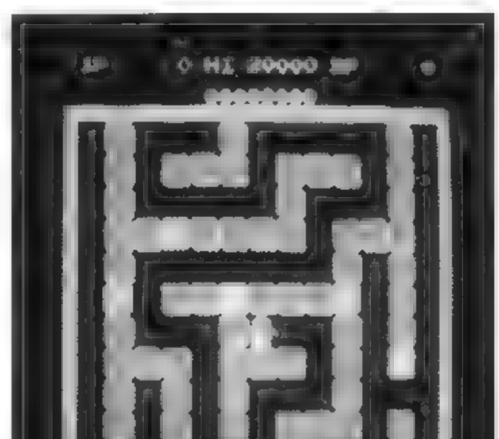
それっ！ みんなまとめてリンゴでギュッ

EXTRAモンスターは、センターターゲットを食べた時と、五〇〇〇点得点する毎にも現われ、E・X・T・R・Aの全てを退治すると、ミスター・ドウが一人増えます

2段以上落ちて割れたリンゴから、ダイヤモンドが現われたら幸運！ これを食べると再ゲームが出来ます

ペンゴ(セガ)

ペンギンランドは大さわぎ、いたずらスノービーをアイス・ブロックでピューンギュッ さあ、ゆかいなペンゴの大活躍だ！



アイス・ブロックが点滅して、いよいよゲームの始まりだよ 心の準備はできてるかな

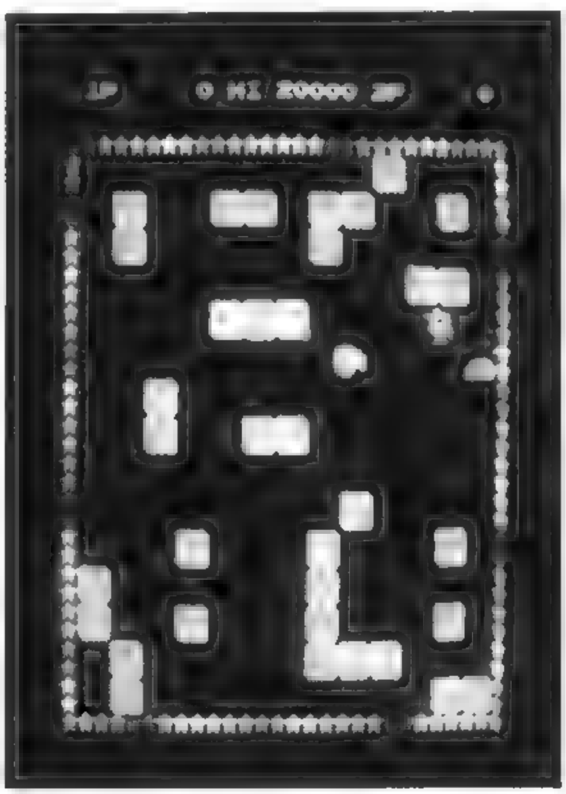
レバーでペンゴをコントロールして、まちぶせつぶし、まとめつぶし、しびれつぶし、おしまいつぶしなどを使い、スノービーを退治するおもしろゲーム。

●攻略法

新しいスノービーはアイス・ブロックから生まれる。一瞬点滅するアイス・ブロックが、スノービーの卵があるしるしです 点滅したアイス・ブロックの場所を覚えておき、スノービーが生まれる前にそのアイス・ブロックをこわすと、退治することができる

スノービーに追われた時は、四方の壁に行き、壁をゆする。すると壁にそって追いかけてきたスノービーは、しびれて動けなくなる（この時アイス・ブロックで押しつぶさなくても、タッチするとやっつけることができる）

スノービーを退治するだけでなく、ダイヤモンド・ブロックをそろえると、スペシャル・ボーナスがもらえる。ダイヤモンドブロックをそろえるときは、パズルをとく感覚で、スノービーに注意をしながら素早くそろえよう。



スノービーは最後の一匹になると、足が出て動きが早くなり、4つのコーナーのいずれかに逃げてしまう この時、狙いをつけたコーナーの近くでスノービーを待ちぶせて、スノービーがきたら消える前にブロックを押してつぶす（逃げ足が早いので壁でしびれさせると効果的）＝おしまいつぶし

プーヤン（コナミ）

ある日、森の中で平和に暮らしていたブタたちの住み家に、狼の軍団が子ブタ（プーヤン）を狙って攻め降りて来た

そこで親ブタ（ママ）は、プーヤンを狼の手から守ろうと、弓矢と狼の大好物である数個の肉をもって敢然と立ち向った

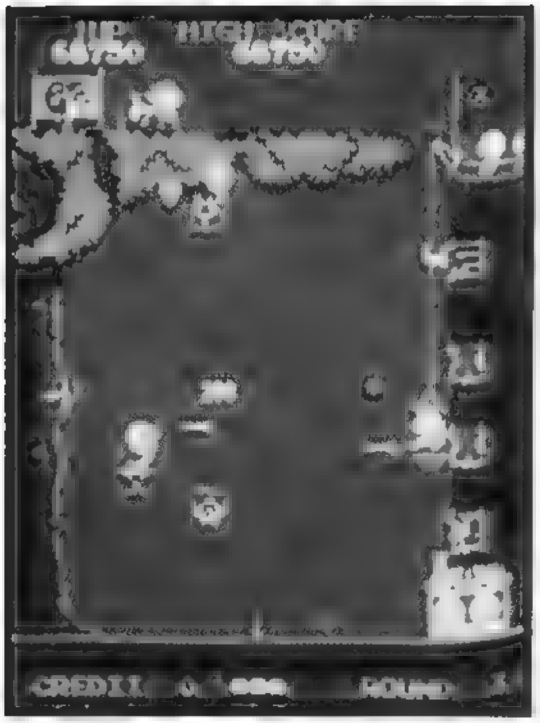
しかし、その甲斐もなく、数匹のプーヤンが連れ去られてしまう

怒りを胸に秘め、ママは狼の住み家までプーヤンたちを助けに行くが……

はてさて、ママはボス狼をやっつけて、プーヤンをとり戻すことができるかな……

●攻略法

上を基点としておりてくるオオカミには、一、二回矢をふさがれても、あきらめずに敵のスピードに合わせて正確に矢を打ち込む。



フタの住み家

風船をもって上からおりてくる狼の群れを、弓矢を使って風船をわり、狼を落としてやっつける。また、ランダムに現れる肉で、狼をまとめて落とすこともてきる。

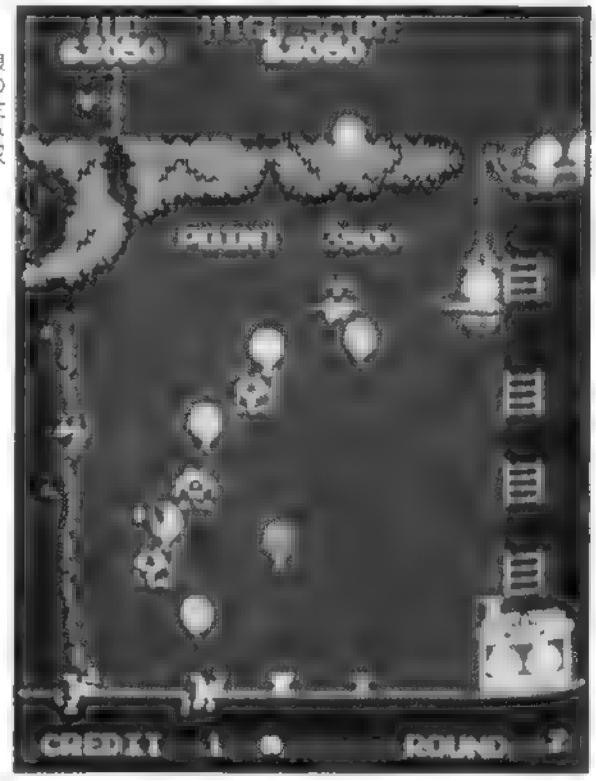
下におりた狼は、ハシゴにのぼってかみついてくるので注意をしよう

クリアー方法は画面左上のハタに設定された狼の数を全てやっつけること

下を基点として昇っていくオオカミは、順番にやっつけていき、六匹までなら昇らしてもいいやという余裕を持つことが大切である

ここまでていえることは、ひたすら矢を打ちはなつことが必要だということです

次に肉の使い方だけど、肉の飛ぶ軌跡はどの高さで投げても同じなので、肉の軌跡をまず覚えて、編隊にのみ使うようにしよう



狼の住み家

風船をもって下から上がってくる狼の群れを1パターン同様やっつける

上の岩場に7匹狼を上けると、大きな岩を落とされてやられちゃう

クリアー方法は、設定された数の狼の最後に現れるヒンク色のボス狼を落とすこと、しかし、のがすとまた5匹追加される

肉が出るタイミングは、最初の肉が出てから、また7匹の敵をやっつけた時（ただし、肉が出て来てすぐその肉を使うと、またすぐに新しい肉が出てくる）

また、肉を使う時はカラ風船に注意をはらわねばならない

カラ風船に肉が当たると、はねかえるのだ！ ただし、これを利用して敵をやっつけることもできるから、習練をつんで欲しい

ハシゴの狼は、口を開けている時は単なるフェイントだが、口を閉じるとやられてしまうので注意だよ

最後に、知って欲しいことは、肉で落ちたオオカミの風船を見逃してはいけない、ということあの風船を割ったら二〇〇点なんだよ

また、狼が石を投げそうなタイミングに矢がみごと合えば、八〇〇点のボーナスポイントがもらえる

ズーム・909（セガ）

暗黒の異次元空間へといざ発進！

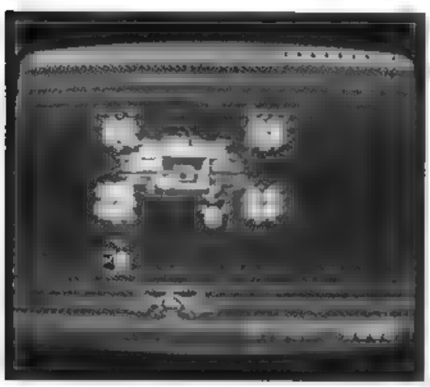
次々と出現する敵を撃破して、マザーシップにアタック

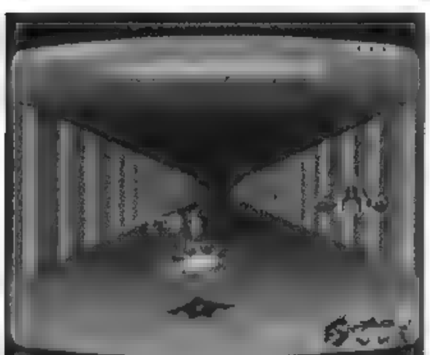
スロットル・レバーで宇宙船のスピードコントロールも自由自在、パースペクティブ効果を初めて採用した、驚異のスペース・ビデオゲーム

●攻略法

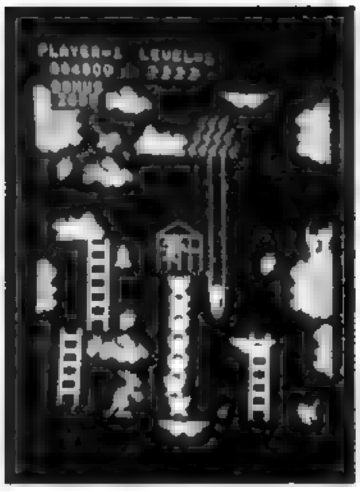
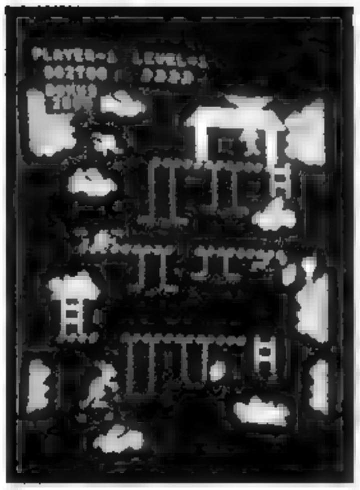
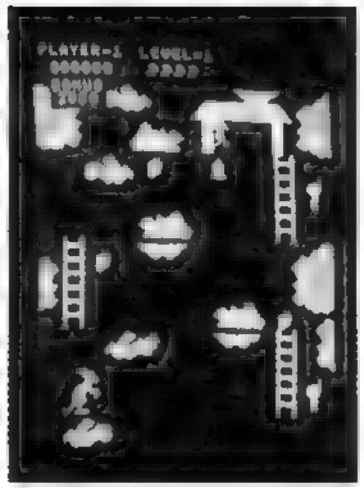
各パターンごとの、敵の攻撃法を冷静に見きわめ、決して逃げないで、敵の正面に入ってひたすら撃ちまくる。敵をかわす時は、スピードを変化させ、最少限の動きでかわすことが必要である

いちはやく攻撃体制に入れるよう、常に心がけよう。







カンガルー（サン電子）

さあ大変、子供カンガルーが、サルの軍団に誘拐されてしまいます。それを知った母親カンガルーは、自慢のパンチ力と脚力で、子供を助けるため、ひとりサルの国へと入って行きました。

容赦なく襲いかかる敵ザル軍団、そして母親カンガルーの前に、最強の敵、ツッパリコングが立ちふさがる。さて、母親カンガルーは、子供を助けることができるでしょうか

とにもかくにも、全てはみなさんの腕しだいです。がんばってみませんか？

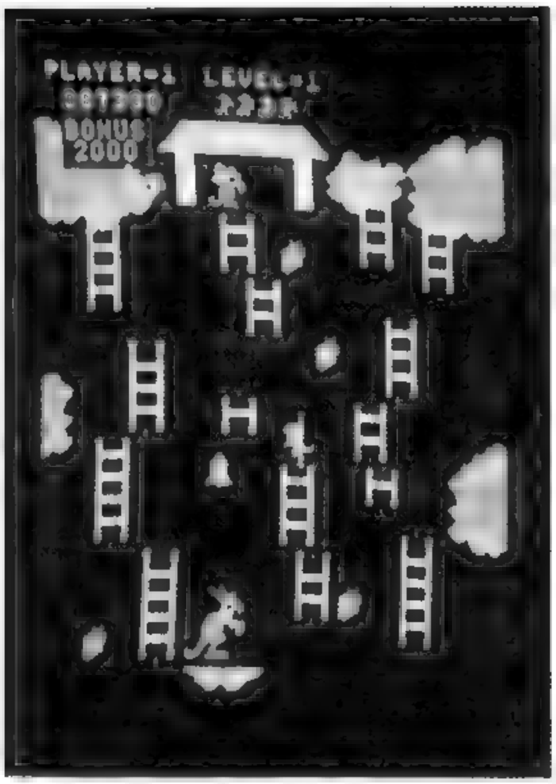
●攻略法

レバーの動かし方は、左右がピョンピョン歩き。上下がJUMPとふせで、サルの投げるリンゴをよける。左右斜めはSUPERJUMPで、まるたをどんどんと、登っていく（JUMPは、カンガルーの足幅の半分までがまるたにかかっていればOK）

ボーナスフルーツは、ベルを鳴らしながら取る（得点倍増）落ちてくるリンゴを打ったり、サルを倒すと二〇〇点。

サルに体当たりしたり、サルの投げたリンゴにあたったり、ジャンプに失敗すると死んでしまう。

また、ツッパリコングに負けるとパンチが効かなくなる（数秒）ので、気をつけよう



スーパーパックマン（ナムコ）



あれは何だ！ 鳥だ！ 飛行機だ！ いや、スーパーパックマンだ！

迷路に並んだエサをパクパク食べるあのパックマンが、パワーアップして再登場！

緑のスーパーパワーエサで無敵になり、つづいて点滅するパワーエサを食べてスーパーパックマンに！ さらに加速ボタンを押せばチャンス到来！ いっきにモンスターを全滅できる

カラフルなターゲットに心トキメキのラッキーターゲットユカイなパックマンショーまですべてが新しくなったパックマン、もう、一度ぐらいはやったかな？

●攻略法

中央のラッキーターゲットを食べ、絵が二つそろうと、最高五〇〇〇点のボーナス得点。

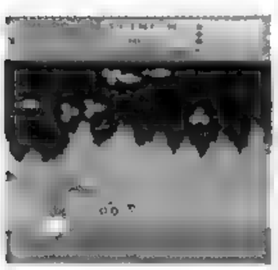
また、ステージ三、七、十一、十五……はボーナスチャンス制限時間内にすべてターゲットを食べると、残り時間がボーナス得点になる。

ムーンパトロール（アイレム）

穴・岩・UFO・地雷・ロボット戦車・その他いろいろな難関を、スーパー機能をもった月面車で走破する、ニュータイプの立体画像ゲームの登場だよ。

ムーンパトロールは、二つの走行コース（ビギナーコース・チャンピオンコース）と、一〇のステップパターンをもった奥の深いゲームである。コイン追加投入機構がついているので、つぎつぎとコインを投入していけば、完走することも可能ってワケだ。

さて、きみは何枚のコインで走破することができるかな？



●攻略法

ハイスコアーを獲得するための最大のポイントは、月面車の走行スピードをいかにうまく調整するかにある

UFOからの攻撃、穴、岩、地雷などの障害物、ロボット戦車のいずれにしても、走行スピードさえうまく変化させれば、簡単にクリアー出来る。たとえばUFOからの爆弾攻撃は、月面車を直接狙ってくるので、当る直前に減速か加速で、スピードに変化をつければやり過すことが出来る。穴や岩石はその大きさに合わせてスピード調整をする。大きい穴、岩は十分加速して大きくジャンプすることが必要であるが、小さい穴や岩は、中速位のスピードでもクリアー出来る　地雷地帯の場合は慎重に低速でクリアーするのが確実な方法だ。

これらのスピード調整と、あとはロケット砲とミサイル攻撃で各種のボーナスポイントを物にしていけば、トップスコアー獲得は間違いなしだねっ。

AMUSEMENT LIFE

アミューズメントライフ
創刊号
CONTENTS



気分はサイコー 立ち乗り、ループコースターに大挑戦！

読者30名に
無料入園招待券
プレゼント

●レポーター
松岡亜由

●協力
よみうりランド
東洋娯楽㈱

恐いもの知らずの美少女、松岡亜由ちゃんが、大のオトナでもチビっちゃう恐怖の立ち乗りコースターを突撃レポート！

小春びよりの暖かい日、遊園地の取材というので、ウキウキ気分の亜由ちゃんは、立ち乗りコースターの体験レポートと聞いて、コースターのプラットホームでしばしばボーゼン。

決死の覚悟でしがみついた亜由ちゃん、笑顔は少しひきつり、"チビるなヨ！"の声援に苦笑。さてその結末は？

※編集部註・立ち乗りコースターはカメラマンの搭乗が不可能（ホントは写ってなかった）なため、座席式のループコースターに同乗。うしろ向きで必死のシャッターを切ったというわけ。

乗るまではドキドキ ——だって、みーんなで恐がらすんだもン

「ワタシ、取材でも、よみうり
[illegible]クのルンルン
[illegible]ーズカ、んか、
[illegible]コースター
[illegible]心ノ準備ができ
[illegible]タン、ビックリもの。男のヒ
[illegible]お[illegible]しちゃう、てノロモ
[illegible]
た[illegible]ゆーと、『ワタシ』ジェットコ
ースターってあんまり乗ったことない
[illegible]



よみうりランドのシンボル大観覧車


ループコースターもスリルは満点


スリルたっぷりもの、立ち乗りコースター

でも、イーズカくんの冷めたい視線に合うと、

ヨシ、乗っちゃうぞ

といってしまうわったしーサん、スタッフも乗るのだと思ったら、

「オレ、下で観察してるから」

ってイーズカくん

カメラさんも逃げ腰だし、イヤんなちゃう。

やっぱり、とっても恐かった でももう一回乗りたいヨ

まず、自転車のサドルみたいのに跨がると、係のお兄さんが高さを調節してくれるわけ。

それから、おっこちないように肩からガッチリ、ホールディング。

なんか、とってもキンチョーしちゃうのヨ。カメラがこっち向いてるときだけ、ニッコリするんだけど、どっかこわばって、ヒクヒクってひきつってるのがわかるのよネ

ブンブン、カメラさんも乗って来たけど、すでに顔面ソーハクって感じなの、カワイソーみたい

いよいよスタート

ゆっくり上っていくと、だんだんドキドキ、手に汗を握るって感じョ。カタカタって機械の音が、自分の鼓動みたいに聞こえたりして

いちばん高いところから、急降下開始 スピードがつくにつれて、体がシートーじゃなくって柱っていうのかナに押しつけられちゃう

クーンと降りるとこなんか、風圧なすっごいの ワタシは、キャーキャー







どんどん加速、胸がドキドキ

叫んじゃったりして

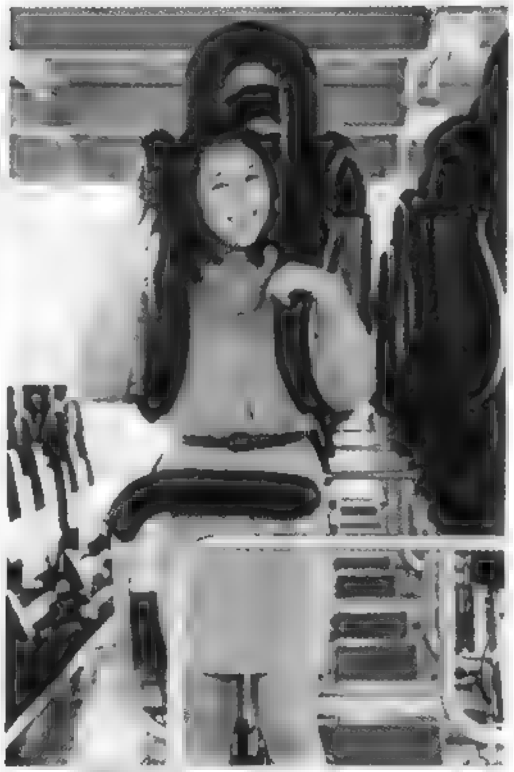
宙返りは、A気分！ 思いきり叫んでみようヨ

くるりと回転してまっさかさま[illegible]と[illegible]。でもゆっくり走ってるみたいな感じで、てっぺんのところはあんまり恐くないのね
かえって、キューッとカーブしたところや、一気に降りるところのほうが、スピード感があって、なかなかのA気分ものよ
これないしょだけど、一緒に乗ったカメラさん、ジェットコースター初めてだったんだって一
最初は恐いって思ってたけど、乗ってみると、気分ソーカイになれるの。大っきな声出して、目いっぱい楽しめちゃうヨ
もう一回乗りたいってはったら、カメラさん[illegible]、ふらふら。ジェットコースターで撮りなおしをしようということになったの。
カメラさんカワイソー。でも、亜由[illegible]

カメラさんの顔 撮っときゃよかった

[illegible]は、回転式のコースター[illegible]、[illegible]コースを走るから、絶叫[illegible]と同じ
ケッサクなのは、カワイソーなカメラさん。先頭の席に、後ろ向きになって、おまけに正座して、アゴを背もたれに乗っけたカッコーなの。それで[illegible]タンな楽しんでるトコを撮る[illegible]

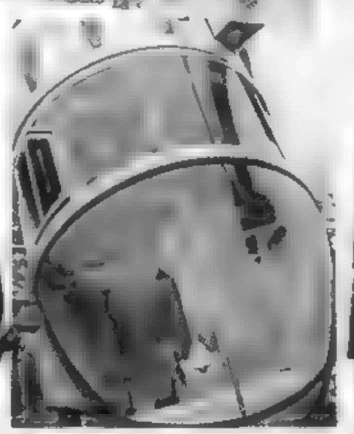




もう一回乗りたいヨ



ラウンドアップ



宙返りロケット



©よみうりランドへの交通
京王線／京王よみうりランド駅下車
→スカイロード（動く歩道）
小田急線　読売ランド前駅からバス
◎無料入園招待券プレゼントの詳細は99ページです。

さあ、再びスタート。カタカタ昇っていくところで、もうカメラさんの姿は[illegible]てる
急降下開始。最初に立ち乗りコースターに乗ったせいか、そんなにコワくは感じないでも、カメラさんカメラ[illegible]相[illegible]でも[illegible]なんてできなそー）はユカイソーカイ、[illegible]ープのところでは目をつぶって、[illegible]ター切って[illegible]るのよ。だから理由、[illegible]て目いっぱい絶叫したり、手を振ったりし[illegible]ちゃった。

バラエティランド よみうりランド

ぜったいに乗ってよね、立ち乗りコースター。亜由のおススメよ。これに乗ったら、他の乗りものみーんな乗りたくなっちゃうのよ。

で、乗っちゃった。クルクルまわる"ロックンロール"。"ゴーカート"に"宙返りロケット"、"ラウンドアップ"エトセトラ

どれも楽しいものばっかり。一日中乗ってでもアキないヨ

ワタシのお気に入り[illegible]と、やっぱり立ち乗りコースター、[illegible]てみるとぜったイ病みつきものなのだから。それと、回転木馬。あったかいメリーゴーラウンド。ユメっぽくって、乙女ちっくでステキじゃない？

★★★

[illegible]山プロ[illegible]
T154・B84・W60・H85、18歳のキュートな女の[illegible]タレントの[illegible]

ハンドゲームぜーんぶ見せちゃう

ゲームセンターのビデオゲームや家庭用のTVゲームの迫力はないけれど、ポケット内に忍ばせて、どこでも熱中できる〝手のひらサイズ〟のゲームコーナー(?)には魅力がいっぱい。数多いハンドゲームの中から、独断と偏見に満ちた偏執(編集)部がピックアップ———。

デパートのおもちゃ売場や街のおもちゃ屋さんの、ハンドゲーム（ゲームウォッチ、ゲーム電卓、ゲームデジタルなど呼び名はいろいろだが、本誌では、〝ハンドゲーム〟に統一）のコーナーはいつも人だらけ。土曜日や日曜日は、さわれる見本の順番を待つなんてことはしょっちゅうだ。

そこで、本誌では、手にとって見ることはできないけれど、カタログ的に、人気のハンドゲームを紹介しちゃおう。

ちびっこでもできるごく簡単なゲームからかなりのテクニックを要するものまで、それぞれの遊び方、高得点を出すコツをワンポイントにまとめてみた。

なにしろ、ここで紹介するゲームはすべて、ゲーム大好き青年を自負する編集者が、説明書にもない特徴を見つけ出そうと、朝から晩までカジリついていたというシロモノ。

それだけに、これから買ってみようと思うゲームが、オモシロいかオモシロくないかがよくわかっちゃうのダ。

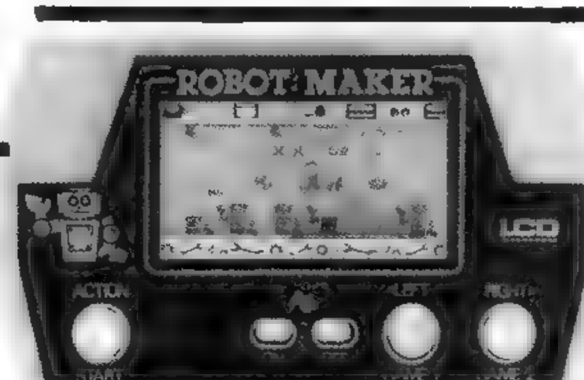
で、どれがいっちゃんオモシロいものだったかは、ゼッタイ教えないモンね。

といいつつ、遊びまくったのは37機種でありました。



① ロボットメーカー

タカトクトイス（2980円）



キミはロボット工場のエンジニア。次々現われる未完成ロボットを完成させろ!! もっと働きたい人は、ランプの受け取り作業もどーぞ。

●遊び方

左から右へ流れるロボットコンベアの未完成ロボットに、右手、左手、頭を取り付ける。

ゲーム2では、右から左へ流れるランプの受け取り作業も付加される。

●ポイント

休けい場をうまく使おう。ロボットを完成させてタバコを吸えば得点が増えるなんてニクイ!! ランプは六コマ目で落下するので、五コマまではロボット作りに専念だ!!

② ドンキーコングJr

任天堂（4800円）



ゲームセンターでおなじみの『ドンキーコングJr』を、小型にアレンジしたのがコレ。かわ



③ プロレスデジプロ
トミ (3970円)

画面いっぱいの迫力。ドロップキックとエルボードロップの激突!!

●遊び方
マットとコーナーポストの上とを上下する、黒人レスラー「ブッちゃん」を「アゴちゃん」のドロップキックで倒す。

●ポイント
ゲーム内容もさることながら、キャラクターがなんともイイ。姿といい動作といい、プロレスの人気者の、あの二人にソックリ。キミは燃えるレスラーとなり、キックを命中させられるか!? 失敗すると、「ブッちゃん」の恐怖のエルボーのえじきになるゾ。



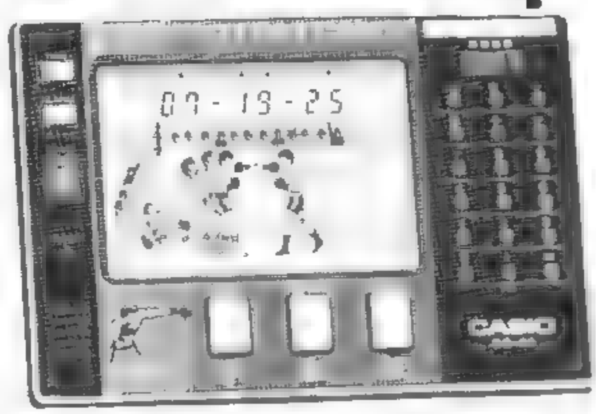
④ グラスランド
マスダヤ (3980円)

ヒツジをオオカミから守れ!! 逃げるヒツジを柵の中へ。柵の中は、ヒツジがギュウギュウ。早く、早く、暴走も防げ!!

●遊び方
走ってくるヒツジを、狼から守り、囲いの中へ追いこむ。

●ポイント
あっちへ行っては、すばやくもどる。農夫を、敏感に走らせろ!! 最初の別かれ目で、すべてが決まる。ヒツジの動きをよくみて、一歩前を行け!!

⑤ ボクシングゲーム BG—20
カシオ (5980円)



カウンターを打て、フェイントをかけろ、これはまさに実戦の迫力だ。ウエイトの差をのりこえて、さあ、百人と対戦だ。ゲームの他に時計と電卓がついて、一台三役のスグレモノ。

●遊び方
対戦相手はフライ級からヘビー級までの、百人のボクサー。パンチはテンプルとボディに打ち分けられ、スウェイもできる本格機能。

●ポイント
対戦が進むにつれ、相手は手強くなる。相手のパンチをどうかわすか? ブロックして反撃に出るか、スウェイでかわすか、形勢が不利になっても、フッキーパンチがあるゾ!!

⑦ ネコドンドン
タカトクトイス (2980円)

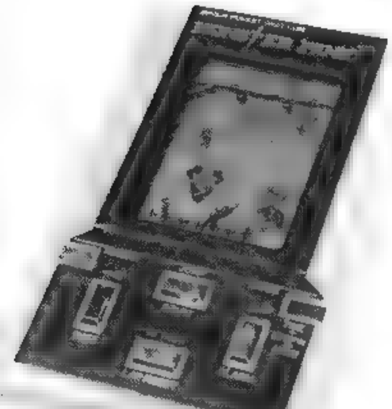


チーズを狙うネズミたち。サッと現われてはトンネルに隠れてしまう。チーズの番人ネコドンドンは、すばしっこいネズミを追いかける。

●遊び方
二カ所のトンネルから現われるネズミたちを、ネコドンドンがパンチでやっつける。

●ポイント
ネズミの出るタイミングをうまく見きわめろ!! ジャマドアの開閉はランダムだ。うまーくよけないと、ネズミにみすみすチーズを取られるゾ。ゲーム2ではワープするネズミに注意。ワープの出口で待ちぶせだ!!

⑧ モンスターパニック
エポック社 (4980円)



少年が迷い込んだ恐怖のモンスターハウス。次々に襲いくる怪物たち。ひるむな、少年!! 勇気を持って前進だ!! 今、ゲームがドラマになったノダ。

●遊び方
フランケの手をのがれ、ドラキュラを十字架でやっつけ、半魚人を剣で一突き。ホッとする間もなく次に迫るはミイラ男。そして最後はガイコツ男をやっつけて、出口へいそげ!!

●ポイント
次々に登場するのが、おなじみのモンスターキャラだから、それだけでもワクワク。
とにかくこのゲームはタイミングとスピードだ。もたもたしていると大足に蹴られるゾ。

⑥ キッチン
マスダヤ (3980円)



いたずらネズミが皿を落とす…皿をこわすな、チーズを守れ…キッチンは、もう、大騒動!!

●遊び方
小人のコックは、いたずらネズミの落とす皿を割らないように受けとめる。チーズを食べられないようにフォークで防ぐ。倒れたソースがケーキにかからないようスプーンで防ぎバケツに入れる。鍋の中のお湯が沸とうする前にガス栓をしめる。

●ポイント
ネズミの落とす皿ばかりに気をとられると、あとが大変だ。特に沸とうした鍋のガス栓をしめる時には、鍋ブタが飛ばないよう要注意。

いいJrの動きに、思わずほほえんでしまう。ガンバレJrチャン。

●遊び方
マリオ(男の人)につかまったドンキーコングを、Jrが助けに向かう。Jrの行く手を、鳥や、スナップジョーが邪魔をする。

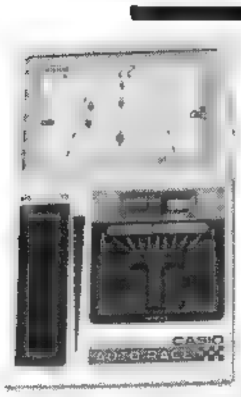
●ポイント
スナップジョーはジャンプして避ける。でも、スナップジョーにばかり気をとられていると、ジャンプした時、鳥に突つかれるゾ!!
鍵に飛びつく時は、うまくタイミングを計ろう。

⑨ オートレース
カシオ (4900円)

スロットル全開。コーナーではインを狙え。キミはA級ライセンスを取れるか!?

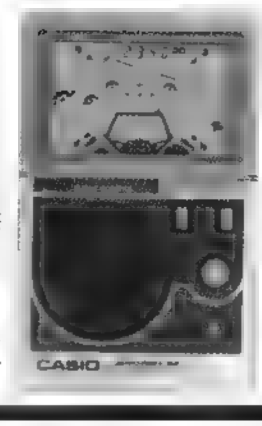
●遊び方
自分のオートバイのスピード、ハンドルをコントロールしてレースを行なう。レースの種類はノービス、ジュニア、B級、A級の四つで、それぞれ50cc~1000ccまでの7つのクラスに分れている。

●遊び方
レースは同じコースを四周するが、コースは96種類もある。だから最初は無理をせずに、他のオートバイにつける。他のオートバイの動きで、次のカーブは右か左か、急かゆるやかかがわかるゾ。コースがわかったら、二周目からはフルスロットルだ!!



⑩ コスモファイター

カシオ(4900円)



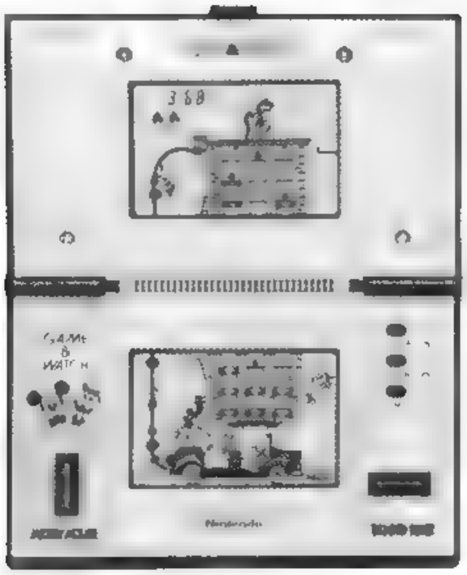
UFOのX攻撃をかわせ、ビーム砲で反撃だ!! 宇宙船を自由にコントロールすれば、キミはもう、コスモファイター。

●遊び方
8方向ディスクコントローラーで宇宙船を操縦して、ビーム砲でUFOを攻撃する。

●ポイント
ビーム砲のエネルギーは六発分だ。ムダ打ちをすると、補充されるまで苦しくなるゾ。
UFOは前後から迫って来る。後方のUFOはバックレーダーでキャッチしろ!!

⑪ ミッキー&ドナルド

任天堂(6000円)



ミッキー、ドナルドは名コンビ。力を合わせてビル火災を防げ!! 炎を全部消した後はミニーマウスが出てきて…♡

●遊び方
ドナルドが屋上からホースで消火する。けど、オンボロホースは、時々補修した部分が破れてしまう。ミッキーはホースの補修係だ。

●ポイント
ミッキーの操作は、ゲームの左側のキー。ドナルドは右側だ。頭ではわかっていても、あせってくると、つい混同してしまう。要注意だ。

⑫ ベースボールBB-10

カシオ(5980円)



コンピューターチームのピッチャーは36種類の変化球を投げてくる。味方打線が火を吹くか、コンピュータのテクが勝るか。
一試合9イニングの勝ち抜き制ベースボールだ。

●遊び方
先攻はキミのチーム、相手ピッチャーが投げるボールを打ち返す。ルールは本当の野球と同じだ。スリーアウトを取られたら、今度はキミのピッチングの腕の見せどころ。

●ポイント
コンピューターチームの打線は三、四、五番が長打力があり、打順が若いほど選球眼が良い。そのへんを頭に入れて投球しよう。ダブルプレーや、タッチアップもあるゾ!!

⑬ カード&デジタル

タカトクトイス(5800円)



ナッ、なんとこれ一台でブラックジャックにポーカー、占いまでできてしまうという、LCDゲームのスグレモノ

●遊び方
ブラックジャックもポーカーも、やり方はトランプ遊びと同じだ。

●ポイント
精密に計算されたコンピューターが勝つか、キミのカンが勝つか? 占いの方は、同じデータを入れても、違った答えが出たりするところがオモシロイ まさに運だめしといったところ

⑭ 侍VS忍者

マスダヤ(5800円)



画面が変わって場面も変わる。巻物をめぐって、侍と忍者の戦い。

●遊び方
A画面(基本ゲーム)は庭に出没する忍者を待ち槍で突く(その時お姫様を突かないように)時間内に30点以上だとB画面(ボーナスゲーム)。ここでは、天井裏に忍びこんだ忍者を槍で突く。

●ポイント
"感"を鋭く働かせよ! A画面では、お姫様を突かないように気をつけろ! 間違って突いてしまうと、恐怖のペナルティーが待っている。見事、A画面クリアした者のみ、B画面だ。

⑮ パクパクマンII

エポック社(4980円)



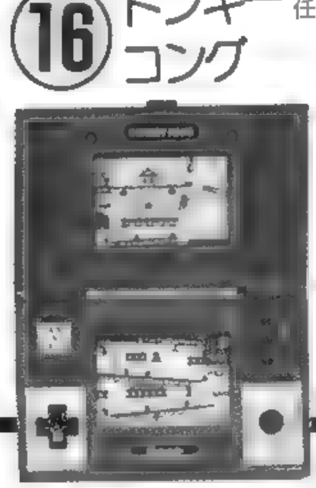
モンスターが追ってくる。逃げろパクパクマン! シークレットトンネルを通って、パワーえさを食べればパワーもアップ。さあ反撃だ。

●遊び方
モンスターをよけながら、フルーツ、パワー、ボーナスえさを食べていく。パワーえさを食べると、モンスターに反撃だ。

●ポイント
モンスターに追いつめられたら、ワープトンネルと、シークレットトンネルに逃げ込め。だが、ワープトンネルは15秒間隔で開閉するゾ。要注意だ!!

⑯ ドンキーコング

任天堂(6000円)



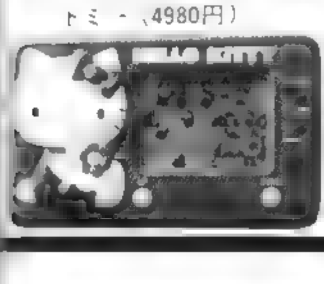
ゲームセンターでおなじみの「ドンキーコング」を、小型にアレンジしたのがコレ。

●遊び方
建築中のビルディング。コングの投げるタルをうまくジャンプしながら、上へ上へと登る。クレーンに飛びつき、コングの足場を一つずつ外していくと、コングはまっさかさま……。

●ポイント
上にたどりついてからが大変。左右に大きく振れるクレーンのフックに飛びつかなければならない。タイミングを誤ると地面まで落下するゾ。

⑰ ハローキティスクールバス

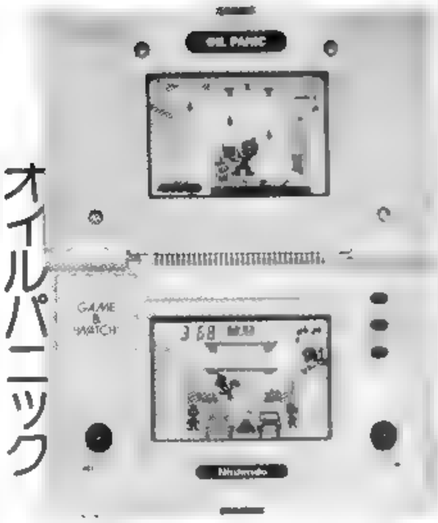
トミー(4980円)



キティ、いそいで!! 早くしないと学校に間に合わないよ。

●遊び方
キティをスクールバスから降ろし、ウサギやカメにあたらないよう注意し、登校させる。

●ポイント
バスが停留所に到着するのは七時三〇分だ。校門は八時三〇分になると自動的に閉ってしまうゾ!! さあ、いそげ。



⑱オイルパニック

任天堂(6000円)

天井から、オイルがもれてきた!! すぐさまバケツでオイルを受けて、屋外の人が持っているドラムカンへ移すのだ。

●遊び方
ビルの三階にある天井のパイプからもれたオイルをバケツで受けて、バケツがいっぱいにならないうちに、二階にいる人のドラムカンにオイルを移す。

●ポイント
二面あるスクリーンは、上がビルの三階の内部、下がビルの全影で、他のマルチスクリーンものと違い、上下のスクリーンは連続していないのに注意。



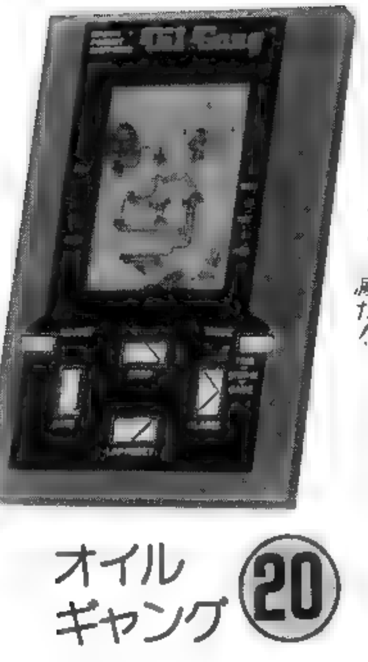
マスダヤ(5500円)

⑲ジャングルアドベンチャー・ウッドマン

ゲーム(1) ゴリラとワニの攻撃をうまくかわし、美女を助け出す冒険野郎。
ゲーム(2) ライオンの奇襲から逃げながら、何本の木を倒せるか。

●遊び方
ゲーム(1) 木の上の少年をうまくツルに飛び移らせ、キングコングの腕の中の美女を助け、一定時間内にたくさん連れて帰る。
ゲーム(2) おそってくるライオンに、足を食べられないよう、一定時間内に多くの木を切り倒す。

●ポイント
ゲーム(1) 君に与えられた時間は三分間。まずは、うまくツルに飛びつくことだ。見事美女を助け出せば50点。しかし、少年の落下には十分気をつけろ。10点の減点だ。
ゲーム(2) こっちは二分間の真剣勝負! ライオンが来たら、タイミングよく木の上に逃げればいい。斧は、一本切り取るのに三振りだ。



エポック社(4980円)

⑳オイルギャング

砂漠の油田にオイルギャングが現われた。守れ石油を、正義の少年!! オイルギャングを撲滅だ!!

●遊び方
主人公の少年がオイルギャング団から石油を守り、石油をオイルタンクから、港のタンカーまで輸送する。

●ポイント
ギャング団はオイルパイプを切り替えたり、タンカーに爆弾をしかけたり、神出鬼没だ。気をつけろ。ギャングのボスはハンマーを持ってるゾ。正義のパンチでKOだ!!

㉑魚とり

マスダヤ(4500円)



今年は、魚とナマズの大魚だ。襲ってくるワニも何のその。

●遊び方
ワニから身を守り、泳ぐ魚をすくい上げる。ワニは、すくい上げた魚もおそってくる。その時は棒でポカッ!

●ポイント
やさしそうだと、油断はするな! あみで、うまく魚をすくい上げよう。敵はワニだけだ。慎重にやっつけろ!



空挺部隊㉒

マスダヤ(5900円)

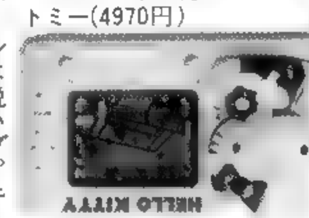
都市を爆発から守れ。敵、ヘリからの攻撃をかわし、ヘリと爆弾を撃ち落とせ!

●遊び方
A画面を50点に達するとB画面へ。A画面は、ヘリコプターの弾丸をさけながら、戦車でヘリコプター、爆弾を撃ち落とす。B画面は、ヘリコプターから降りてくる敵パラシュート部隊から司令部を守れ。

●ポイント
ヘリコプターにねらいを定めろ! そして逃すな! 敵パラシュート部隊の動きに、まどわされるな。

㉓ハローキティテニススクール

トミー(4970円)

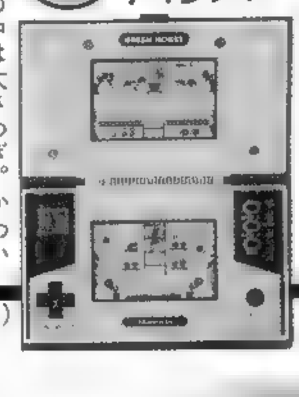


コーチのボールは鋭いゾ。キティ、しっかり打ち返せ!!

●遊び方
レフト、ライトの各ボタンを操作して、キティを左右に移動させ、コーチのクマが打ち出すボールを打ち返す。

●ポイント
コートのまん中に頭を出す、モグラに要注意。ぶつかるとボールがイレギュラーするゾ。

㉔グリーンハウス

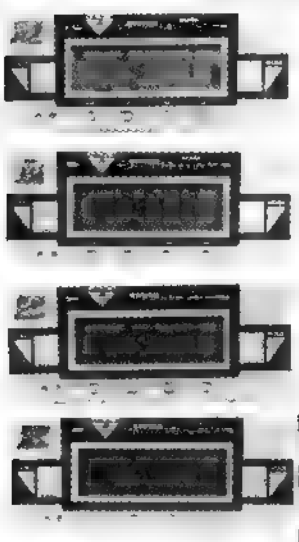


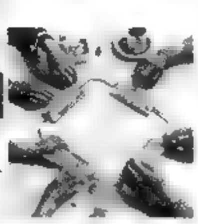
任天堂(6000円)

温室の中は大さわぎ。かわいい花を狙う、クモやシャクトリ虫。殺虫剤を吹きかけろ!!

●遊び方
画面中央に現われた人を上下、左右に動かして、花に近づく害虫にスプレーを噴霧する。

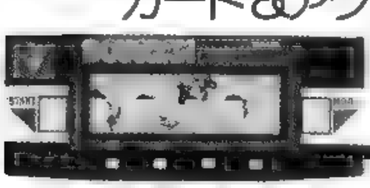
●ポイント
どの害虫が、花まで一番近くにいるかを見る。画面が広いだけに、移動に時間がかかるゾ。





ジョイント・プレイもできる。▶　タカラ(6980円)

カード&アクション㉕

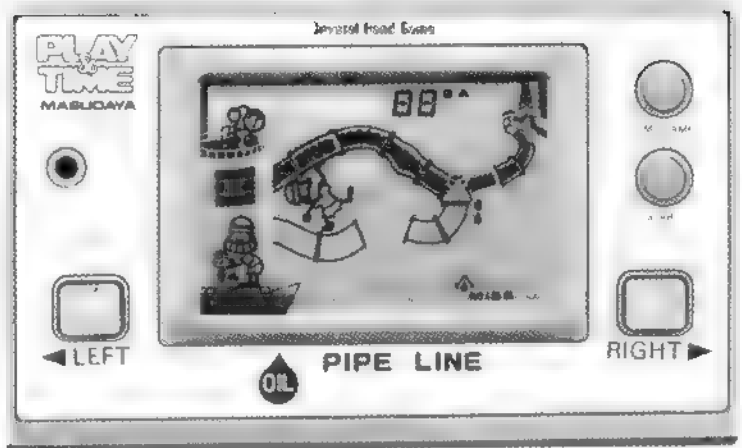


“ハンドヘルドゲームは一人で遊ぶもの”という常識を破ったニュータイプゲームだ。

五種類あるゲームは、それぞれアクションゲーム(ハンバーガー、ザ・ギャング、バナナボート、監獄ロック、ダグラム)と、ブラックジャック、ババ抜き、ポーカーなどのカードゲームができる。

●遊び方
○ハンバーガー
お客が来店し、手をあげたらウエイトレスをお客のところへ移動させ、注文を取る。そして中央のコックよりハンバーガーを受け取ってお客に渡す。(ザ・ギャング、バナナボート、監獄ロックは、同じプログラム)
○ダグラム
ゾルティックが現われたら、ダグラムを始動させ一撃。そしてトレーラーよりリニアガンを受け取り、とどめを刺す。

●ポイント
アクションゲームだけでも充分に楽しめるが、このゲームの本領が発揮されるのは、カードゲームだ。ブラックジャックなどができるゲームは他にもあるが、このゲーム最大の特色は、二台から四台までつなげて遊べること。つまり仲間といっしょにババ抜きやジジ抜き、その他キミが考えたゲームもできる!!



26 パイプライン

マスダヤ(3980円)

こわれたパイプからオイルがもれる。一滴ももらさずタンクの中へ!! 早くしないとタンクは大爆発!!

●遊び方

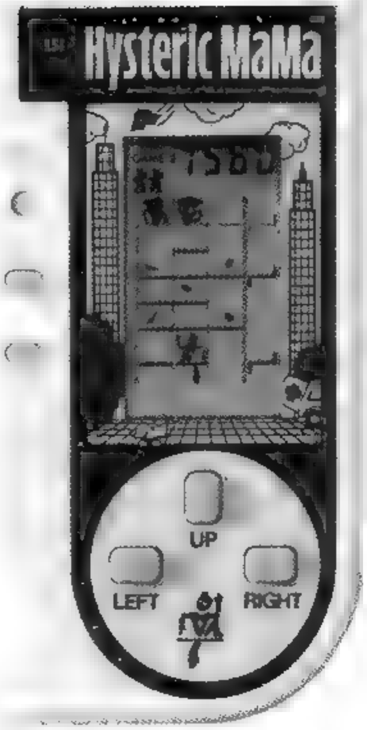
石油基地からつながっているパイプラインの破損個所を修理人に補修させ、オイルをタンクに流し込む。タンクにオイルがたまったら、今度はオイルをタンカーに移す。

●ポイント

パイプラインの破損個所は三カ所だ。破損個所をうまくクリアしたからといって、ホッとしてはいけない! 次はタンクの大爆発!

27 ヒステリックママ

タカトクトイス(4500円)



意地悪ママが投げつける、ナベやポットをよけながら、キミはガンバルクライマー。

●遊び方

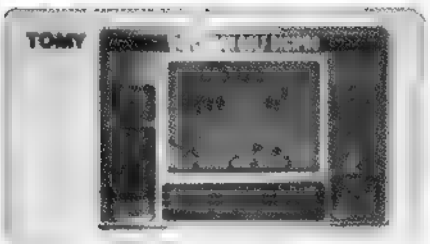
意地悪ママが投げつける、フライパン、ナベ、ポットをうまくかわしながら、ひたすらビルをよじ登っていく。

●ポイント

あぶなくなったら、非常ベランダに逃げこめ!! ただ長居はしないように、ベランダが消えて、クライマーは落ちてしまう。三つの列に同時にナベやポットが落ちてくることはないので、よけるか登るか、タイミングを見きわめろ!!

28 ゴルフデジプロ

トミー(3970円)



臨場感たっぷりのユーモアゴルフゲーム。9ホールでパー3[illegible]だ。

●遊び方

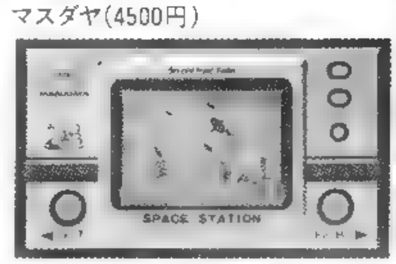
スタートボタンを押すと、画面にゴルファーが現われ、素振りを始める。バックスイングの途中、ショットボタンを押し、ボールを打つ。

●ポイント

バックスイングのどこで打ち始めるかによって、飛距離、方向が違ってくるのだ(チップもある)。

29 宇宙基地

マスダヤ(4500円)



宇宙飛行士とアメーバーの宇宙空間での大合戦。

●遊び方

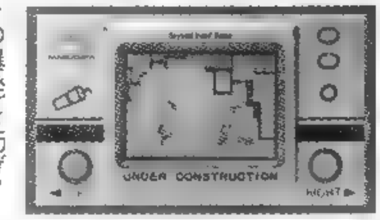
スペースシャトルから落ちてくるカプセルを、UFOからのアメーバーを避けながら、宇宙パイロットが受け取る。

●ポイント

カプセルばかりに、気を取られてはいけない。アメーバーが襲ってくるんだ。ねらいを定めて、光線銃で打ち落とせ!

30 工事中

マスダヤ(4500円)



ダイナマイトの爆発を防げ! 工事現場は、さあ大変。

●遊び方

上にいる工事人が、つまづいてダイナマイトを落としてしまう。それをもう一人の工事人が下でキャッチ。

●ポイント

二人の工事人の息を、ピッタリ合わせろ! それが得点になる。鉄骨をハンマーで打ち落としても得点だ。鉄骨から身を守り、ダイナマイトに立ち向え!

31 ハローキティ シーサイドホリデー

トミー(4970円)



砂浜に打ち寄る、大波、小波。ぬれないように貝を拾おう。

●遊び方

A、B、Cの三つのボタンを操作して、キティを波打ちぎわへ移動させる。波のタイミングを計り、カニをよけながら、キティに貝やココナツを取らせる。

●ポイント

浜に打ち寄せる波は三種類だ。どこにいれば波にさらわれないか間合いを計れ!! 高得点を目ざすなら、ココナツを拾おう。

32 マネーボム

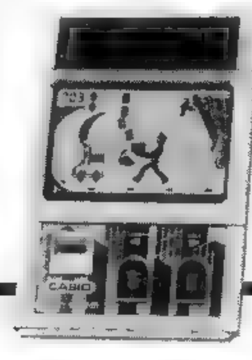
ダイナマイトに気をつけろ!! ギャングがキミの現金を狙っているゾ!! ソーラーパワーだから、電池いらずの省エネゲーム。

●遊び方

銀行から運び出した荷物(宝物・現金箱)を落とさないように歩いて、十メートル先の輸送車まで運ぶ。

●ポイント

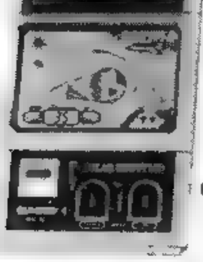
荷物は山積みされているので安定しない。ガードマンを前進後退させて、荷物のバランスをとれ!! ダイナマイトはうまく避ければ爆発しないゾ!!



カシオ(3980円)

33 ソーラーシャトル

カシオ(3980円)



かわせUFO!! 運べソーラーエネルギー。キミは宇宙船に無事着艦できるか!? 迫力の大画面で、太陽電池内蔵。

●遊び方

地球を発射したソーラーシャトルを月の軌道にのせ、エネルギーを補給しながらステーションに着艦させる。

●ポイント

ソーラーシャトルをどうコントロールするかがポイントだ。加速、減速のコントロールをミスすると、シャトルは宇宙のもくずに。

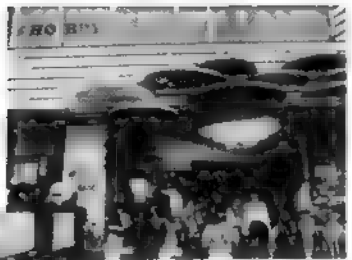
高得点のコツは、太陽に近いコースを通れ。

ハンドゲーム100人に聞きました 原宿の



●ぼく達は昔、リカちゃん人形のパンティに恋をした。あのパンティを脱がせたときの胸のときめきは、二度と戻ってこない。

しかし、時は流れてぼく達は今、ゲームに恋している。新しいゲームとの出合いは、少年の日のあの胸のときめきに似ている。そんなゲームへの感心度、なんていうのを聞いてみた。はてさて、どうなっていることやら……。





① ハンドヘルドゲーム（ゲームウォッチ）を知ってる？

「えーっ、うそっ、うん、知ってる」「知ってるぜ」「あぁっ、あれでしょ、知ってる！」「うん」「知ってるよ」答え方は様々ではあるが、知っていると答えた人は100人中99人という驚異の支持率を示した。

しかし、裏を返してみれば、現在これだけのゲームブーム、CM氾濫の御時勢の中で〝知らない〟という人がいた！ ということの方が驚異ではある。ブームにうといおじいちゃんおばあちゃんでさえ、御孫さんへのおみやげとして、やったことはないが知っている、という人が多い。では〝こんなものは私は知らない〟と答えた人とは……。



あなたはハンドヘルドゲームを知っていますか

② やったことはありますか

友達同士でワイワイと楽しく遊んだりとか、日がな一日デパートのおもちゃ売場で遊んだりとか、遊び方はいろいろではあるけど、100人中86人の人が「やったことがある」と答えてくれた。中には恋人同士でゲームボタンをPLAYにしたまま、アツチのPLAYに熱中しちゃった。なんて、実に羨しい人もいましたよ。

はやりの機種は、ドンキーコング パクパクマンを筆頭として、オクトパス、ヘルメット、オイルパニックなどがあげられる。また、ミッキーマウス、キティちゃん、アラレちゃんなどのキャラクター製品にも人気が集中していた。



14人の「やったことはない」と答えた人は、主婦や会社員のお父さん達が主だった。ここにも、仕事や家事に追われるお父さん、お母さん達の姿が浮き彫りにされている。そこでぼく達は、お父さんやお母さんに買い与えてもらうだけでなく、休日なんかにチョコッとゲームを持って行き「一緒に遊ぼうよぉ」なんて聖子ちゃんしたり「お父さん、はい！ハ！これっ、はい！」なんて奈保子ちゃんしたり「ゲームにいっ電池が入ったのおっ」なんて芳恵ちゃんして、楽しく親子で遊びましょう。

もしも、お父さんやお母さんに「これのどこがおもしろいの？」なんて言われたら「だってエ、ゲームがころがるんですものおっ」なんて伊代ちゃんして、わけのわからないことを言って納得させせちゃいましょう。

さて、次の休日は親子でゲームして、もう一台ねだっちゃおう！ ねっ。

●100人中唯一人！原宿でツチノコ人間発見！



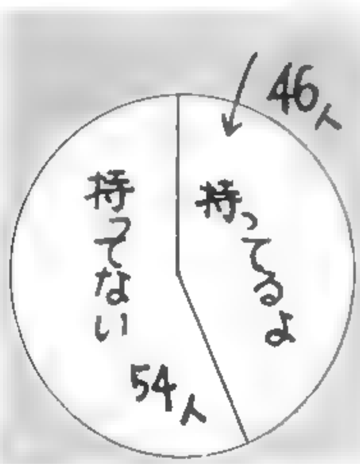
彼は黒くくすんだ服を身にまとい、足早に私の傍を通り過ぎようとした。

「あっあの・」

素早い！ 彼の足取りは蛇行線を描き、捕えることは不可能に見えた。しかし……「すいません」

決まりだった。彼も所詮は心根のやさしい人である。「すいません」という言葉につい耳を傾けてしまう、悲しい性を背負った、やさしい世代の青年なのであった。

③ 持っていますか？



「持ってるよ」と答えた人よりも「持ってない」と答えた人の方が多かった。「だって友達が持ってるもん」「弟が持ってるから」という人が多かったためで、仲間で一台、一家に一台あればまかなえてしまうといった所であろう。もうゲーム世代のゲーム仲間だね。

田中加奈 12歳 小学生



ねェっ、キャンディーおいしいよ。おにいちゃんもたべればっ？ あたしねっ、イチゴキャンディーが好きなんだ……。

どーしようかなっ、もう一本たべようかなっ？ おなかひえるしなっ……。

ゲーム？ キャンディーのほうがおいしいよっ。

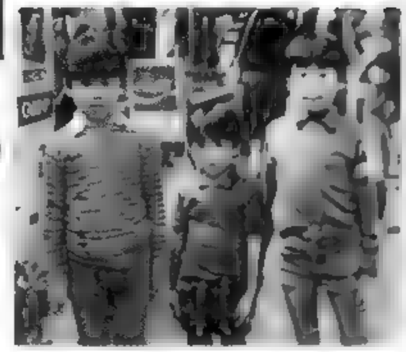
田原俊彦 23歳 高校生



なにやってんのっ？ ヘェーッゲームねェっ、知ってるよっ。あれ高いんだよねっ、もう少し安ければさっ〝買おうかなっ〟なんて思うじゃない。でもねっ

ところでこれ、記念品かなんかもらえるの？





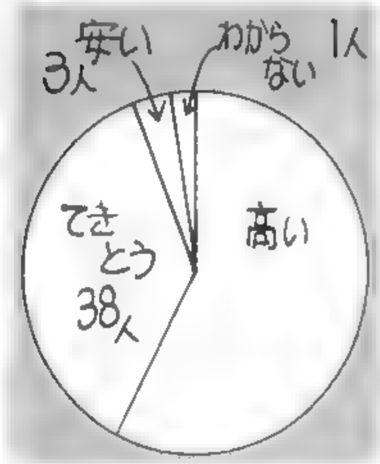
④ 値段は?

「今のこづかいじゃねェ」「高いよ高い。できたら千円代にして欲しいんだよね」と言う人が58人。

「あれだけのものだもん、適当なんじゃないと言う人が38人。「あれは安いんじゃないの」と言う人が3人。ただし「安い」と言った3人が3人とも、ハンドゲームを持っていないという所がおもしろかった。つまり〝他人の買物は安く見える〟である。

全体的に見て、学生のこづかいでは高いという所であろう。「適当なんじゃない」と答えてくれた学生は、よく聞いてみると親に買ってもらうから、ということが多かった。

あれだけのものであるから、なかなか安くはならないと思うけど、なんとかなりませんかねェ? やっぱりちょぴっと高いんではないでしょうか〝たのしいゲームが安く出来る〟そうなるといいんですけど……ちょっとあつかましいかな?





原宿 見本市 100人館

上田純子 16歳 高1



ハンドゲーム? ああっ、ゲームウォッチですかっ、知ってますよっ。ミッキーマウスとかねっ、たくさんやりましたよ。

ほらっ、あるじゃないですかぁ、地震のゲーム、あれなら持ってますよ。

値段はねっ…適当なんじゃないかなっ …なんでって言われても…えっと、やっぱりあれだけのものなんだから、あれぐらいの値段になっちゃうんじゃないかなっ

わたしはTVゲームの方が好きです。画面が大きくて見やすいし、あの動き、なんかおかしくないですかぁ。

えっとねっ、画面がコロコロ変化出来たらいいなぁ。

おもしろくてかわいいのが出たら買いたいけど…。

金子太郎 10歳 小5



うん、知ってるよ。ドンキーコングとか、うる星やつらなんかをやったことがあるよっ。

持ってるものはねっ、つっぱりカラスとかドンキーコング、値段はそんなに高くないんじゃない? 適当だと思うよ。

ぼくはハンドゲームがいいと思うなあ、どこにでも持ち運べるし、くりかえして何回でも出来るからねっ。

これからはゲームセンターにあるやつを、小型にしたようなゲームが出て来るといいなあ。

買いたいのはいっぱいあるんだけど、おかあさん買ってくれるかな…。

古賀若菜 13歳 中2



あっ、この間もこんなことがありましたよ。うん、知ってる。オクトパスとかボール、マンホールなんか もっとたくさんやったけど。やったことのあるのはみんな持ってるの、たくさんあるよ。

値段は適当なんじゃないかなっ、えっ高くないかって? お兄さんそう思うの、ふーん…。

ハンドゲームの方がいいなぁっ、どこにでも持っていけるもん、実は学校でも…。

でも、もう飽きちゃったんだ。あれやると肩がこるんだもん。弟に買わせようかなっ、て思ってんの。



太田圭一 24歳 会社員



知ってますよ。やったことはないけどね。

値段は、はっきりいってわからないね、あれはいくらぐらいするの?

TVゲームの方が大きくて使いやすいからいいんじゃないの。そうだなっ、これを機会に一台買って遊んでみようかなっ。うん、うん、そうしよう。

⑤ どんなゲームがあったらいい?

おおまかな意見としては「画面が大きくワンパターンじゃなくて、おもしろく飽きないもの」ということだった。

おもしろい所では「SMゲーム」なんて意見があったよ。

「いや!」

「へへへっ、ジュルルッ、おとなしく縛られな…へへへっ」

一面では〝イヤイヤ〟をして逃げまどう美女を縛るゲーム。

「あーっ、熱い!」

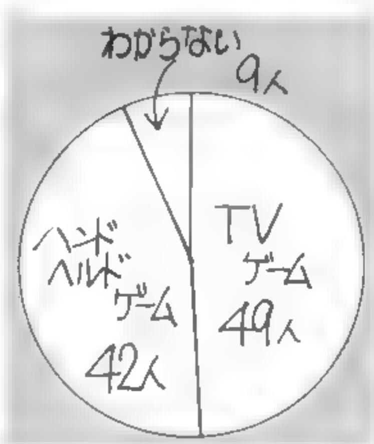
「だめっ…でちゃう…」

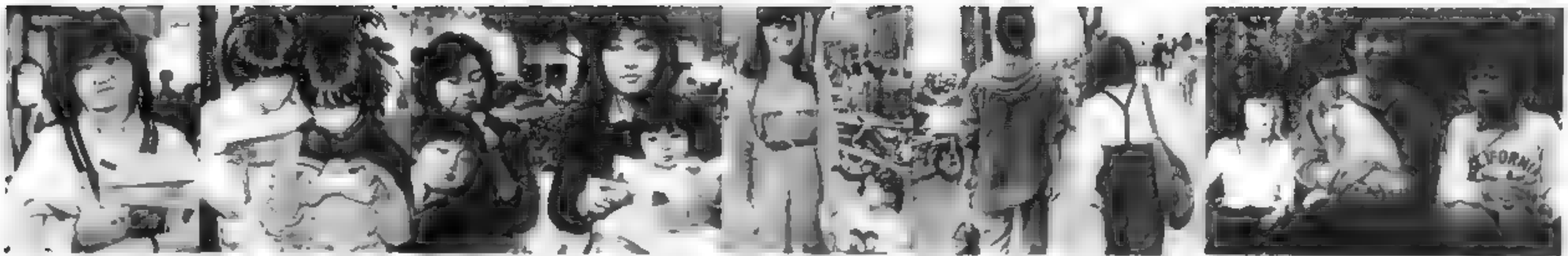
「もっと、もっとよ!」

二面では、ランダムに出現するローソク、ムチ、浣腸などをじょうずに使い、美女を責めまくるゲーム。これはジュルルもんだぜっ!

他には「アニメシリーズ」「ガールハントゲーム」「占い、バイオリズム」「頭を使うゲーム」「マージャン」なんていう意見があった。

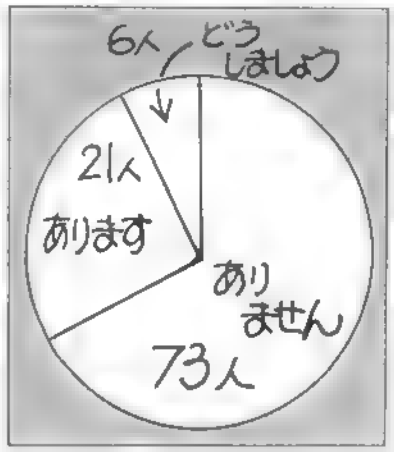
ぼく達はつねに、新しいゲームの出現を待っているんだよね…がんばってね、ゲーム屋さん。





⑥ 今後買う予定は?

「ありません」「人の物を使うのが一番いいよ」ないねっ」など73人。
「ありますよおっ」「弟に買わせる」「お金がたまったらねっ」など21人。
「買いたいのはいっぱいあるんだけど…」「子供が欲しがればね…」「おもしろいのが出ればねっ…」など6人。
買う予定のある人が少なかったけれど、時期的にはクリスマス、ボーナス、お正月と、プレゼント月間なんだよね。
ここはひとつ、好きなあの娘にでも、ゲームウォッチをプレゼントして"恋のGAMEで時を刻む"なんていうのもいいかもよ…。
ま、なにはともあれ、楽しく年末をお過し下され。ニンニン

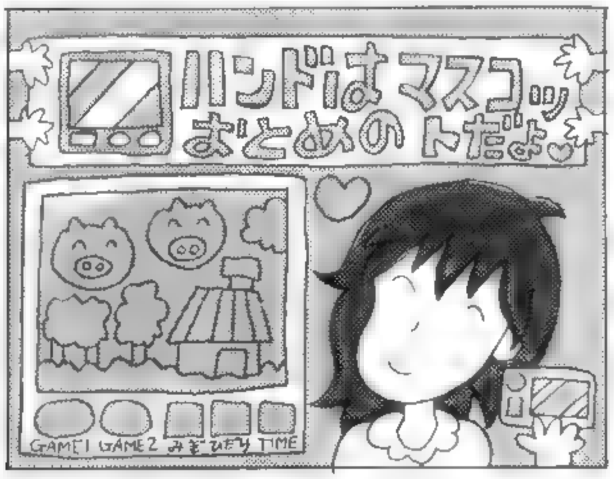


⑦ TVゲームとどっちがいい?

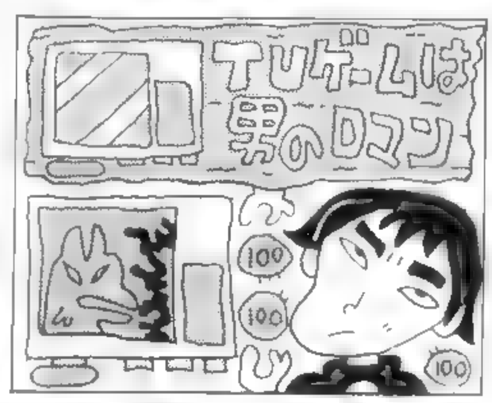
「TVゲーム」と言う人と「ハンドヘルドゲーム」と言う人が49人対42人でほぼ同数として対立した。そこでここに、100人のアンケートを元にして、架空討論会を開催してみた。

激突! 原宿100人 TVかハンドか?

えーっ、今日はお忙しい中、わざわざお集まりいただきまして、まことにありがとうございます。ハンドヘルド代表は、Aさん、Bさん! どうぞ!
A もう絶対にハンドっきゃないって感じですねっ。
B あの、あたしは別にどっちでもいいんですけど……
—ありがとうございます。それでは次に、TVゲーム代表のCさん、Dさん! どうぞ!



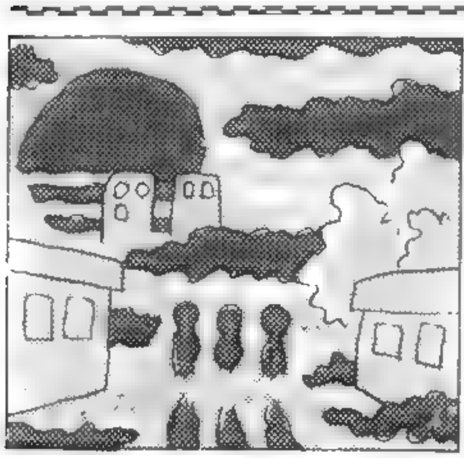
C あはっ、あはははーっ、ぽっぽっくはねェ、TVゲームの方が好きなんだよ。TVゲームバンザーイ!
まんざいですか?
(くっ空気が……)
D ううん、なぜTVゲームがいいかといいますと、まずは、ハンドゲームにない迫力があるということですねっ。
A 確かに迫力では負けるけどハンドの方が手軽だし、どこにでも持っていけるよ。
C あはっ、あはははっ!
D 手軽だったらいいってものじゃないんじゃないかなっ。
A みんなで作ろう友達の輪!
D 友達の輪を作るんでも、TVゲームの方がだんぜんいいね。なんたって大画面ですよ。
大画面! それに比べてハンドは暗い、だんぜん暗いねっ。
B ハンドイン、ハーン。ハーンドインハン、持っておくーれっ(アリスのハンドインハンド調)
D 暗い! それが暗いんだよ。今は、チン○インマン、チン インマン○やらせておくーれっ
おーっおっおっ これだよこれ、これでなきゃ
あのっ、話がだいぶそれてますけど。
A だから、あたしは絶体ハンドの方がいいっていってるの!
D だからなぜ……
B あの、あたしは、別にどっちでもいいんだけど……。
A (Bをにらみつけ) ハンドはね、一度買ったら壊れるまで何度でも遊べるのよ。



D でも飽きないかなっ?
A それは……
D フッフッフッ、図星だったようだね。
にぼしですか?
(再び空気が……)
あっあのーっ
A とにかく!
B あたしはどっちでもいいの
C あははは っ!
D さて、TVゲームの勝ちですかねっ。
A まだよ! 勝負はまだこれからよ!
D でもさっち :
A フフッ、あたしが飽きたとでも思っているの? あたしの父はね、あきないをしてるのよ。
(一同こける) コケ
えーっ、何が何やらわからなくなって来ましたが、ひとついえることは……
A ハンドゲームは最高よ!
D なにお! TVゲームの方がすごいんだぞ!
ということですが、みなさんはどうお感じになりましたか。

100人聞いて日が暮れる

テレビのクイズ"100人に聞きました"も、取材は大変なのでしょうネ。
企画がGOになってから、原稿が書きあがるまでの苦しさは格別。
「たかだか100人、何するものぞ」と、タカをくくって取材開始。
ちゃんと答えてくれる人がほとんどだけど、中には足げにする人も、ホントつらい場面もありました。
加えて、原稿の出来が悪いと"鬼のシュウチョウ"にはドナられるし、つらかった。
でも、ページは出来ました。取材に協力してくださった方、どうもありがとう。今度はキミの街でやりたいな。 M



AMUSEMENT FORUM

Part・1 おもしろ情報局。

そこでTV見てるキミ。映画館へ行かないと、許さないんだから……。

●クリスマスが過ぎれば、律義にも毎年やってくるお正月。このお正月には、よい子たちはナゼかお金持ちになれるらしい。で、お金持ちにはなったけど何に使ったらいいのカナーって、迷えるよい子たちに、楽しいコト教えるのがこのコーナー。

●い、E.T.を見てカワイイかミニクイかを決めるのはあなたデス。ア、アーニーは型どーりと言われても、やっぱり楽しいハリウッドミュージカルです。とにかく、年末、年始は映画館三昧になってしまいソ……

FILM E・T・

●遙か三〇〇万光年の彼方から、未知なる地球へ……彼は、独りぼっちで恐怖におののいていた。





監督・スティーブン・スピルバーグ　脚本・メリッサ・マティスン
キャスト・ディー・ウォーレス／ピーター・コヨーテ／ヘンリー・トーマス
公開中（CIC）

いちど映画を観た人々の心を、しっかりとつかまえて放さないのが〝ミスターE.T.〟。

空いっぱいに星の輝くある夜、草原にUFOが着陸した。宇宙から、ひとりの訪問者が母船を離れて、置き在りにされてしまう。それこそが宇宙人ETと宇宙からの愛らしい訪問者だ。

彼（？）は十歳の少年と思いやりのある心にふれる。

少年とET。ふたりの友情は、友情だけにとどまらず、人類と宇宙人の心の交流、信頼そして愛のレベルにまで高まっていく。

スピルバーグ監督が、「未知との遭遇」につづくメッセージを込めた作品。これは感動のSFメルヘンだ。今、アメリカでは二人に一人が観ている！

ちょっとE.T.のボディチェックをしてみよう

身長は一m弱と小がら。その上重心が低く足には水かきがついている　そのために、下半身には自信あり。つまり、安定感じゅうぶんってわけ

お目々はパッチリ！って言いたいけど、カエルのように飛び出ている

ヒフ？　ヒフは水を弾く膜でできている

そして足や長い手の指先からは、自分の姿をすっぽり隠してしまうほどの霧を出す。いやいや、霧だけではない。なんと、レザー光線状の熱線をも出してしまう。

しかし、なんとE.T.は、アルコールには弱いらしく、体が小さくなってしまうとか。なにゆえそうなるか……それは、神経が鋭敏なためなんだって。（そのために⁉）チョコレートやワッフルが大の好物）

とにかく、さまざまな超能力をもった、優れた高等人種なのである。

ポーキーズ。

●ようこそ"ポーキーの店"へ……
たっぷりとお楽しみ下さい。
決して後悔はさせません。







監督・脚本　ボブ・クラーク
キャスト　アレックス・キャラス／"スーザン・クラーク
（廿世紀フォックス）

見たい、やりたい、セックスに興味シンシン。誰にでも覚えがある性への好奇心と、欲求不満の間をウロウロした思春期　この時期を底抜けに、愉快に描いたのがこの「ポーキーズ」。

ポーキーズ――でかぶつ男のポーキーが経営しているナイトクラブの名前。そこで「女が買える」と聞きつけたバスケット部の悪ガキ6人組。なけなしの大金をにぎりしめて乗りこむのが、このお話。流れるポップス曲はいずれもE感じ。82年度、全米ヒットチャート第一位を「E・T・」にゆずったものの興収一億ドル突破で第二位の大ヒット。

83年型のE感覚、学園るんるん映画。これ見ないと遅れるよ。

アニー

●「アニー」は愛、勇気、そしてトゥモロー





監督　ジョン・ヒューストン
脚本　キャロル・ソビエスキー
キャスト　アイリーン・クイン（片岡身江）アルバイト・フィニー（上修恒彦）／キャロル・バーネット（藤田淑子）
（コロムビア映画）

明日になれば……もしかしたら……ときは大恐慌の1930年――。不況にあえいでいたアメリカで、人々の心の中に根強く生き続けたもの、それは"夢"だった。

この物語は、"夢"みること以外は何も持っていない少女アニーと、何不自由ない生活の中、それを分かち合える相手のいないおとなとの、ラブ・ストーリー。

1924年から現在に至るまで、えんえんと読みつがれてきたハロルド・グレイの漫画「アニー」に、"人間味"を加え、ひと味違えてすばらしいミュージカルに仕立てあげた。'77年以来ヒット、ヒットで、今でもおとなから子どもまで熱い共感をあつめている。

「アニー」は日本で初めての試みの、12曲の歌を完全吹き替え、そして、英語オリジナル版と日本語版、各地区で本格的同時期公開を決定！

●アクション・ビッグ1！'83最高のクライマックス！





監督　テッド・チェフ
脚本　シルベスター・スタローン／マイケル・ガゾン
キャスト シルベスター・スタローン／リチャード・クレンナ／ブライアン・ドネイ
（東宝東和）

天をも焼き焦がす爆風を噴きあげて、「ランボー」がやってくる！

原作は映画化決定と共に話題を呼び、余りの激しいアクションのため映画化不可能とまで言われていたこの作品。

主人公は無口で、ただ眼光鋭い、しかし、鋼鉄のように鍛えられた肉体を持つ男ランボー（シルベスター・スタローン）。彼が無実の罪でブタ箱に放り込まれたことから、全米を揺るがす大事件は始まった。

アクション映画のすべての要素をブチ込んで、巨大なドラマが今、誕生した。パワー満載！ド肝抜くクライマックスを用意して、83年正月唯一のアクション大巨篇「ランボー」の嵐が、新春の日本に吹き荒れる！

AMUSEMENT FORUM Part・1
おもしろ情報局FILM

24――28

地中海殺人事件



●紀元前の謎を秘め、神々の海は巨大なミステリーを仕掛けた……。

監督　ガイ・ハミルトン
キャスト　ピーター・ユスチノフ
シェーン・ハーキン
公開中（東宝東和）

「オリエント急行殺人事件」「ナイル殺人事件」「クリスタル殺人事件」ーーと続いて世界中のミステリー・ファンを楽しませてきたEMI製作によるアガサ・クリスティー・ミステリー・シリーズの第4弾、「地中海殺人事件」ついに完成。

この映画のトリックの大胆さ、スケールの巨大さでは、世界で最も人気をあつめている　しかもこのシリーズの中では、映画化が不可能と言われた緻密な人間模様や壮大なドラマ展開など、すべてを克服し完璧な作品となっている。

スタッフは映画界最高！キャストも空前のオールスター！全世界注目の中、堂々新春ロードショー

伊賀忍法帖

●〝我らが愛をもて悪魔を打ち砕きたまえ。〟

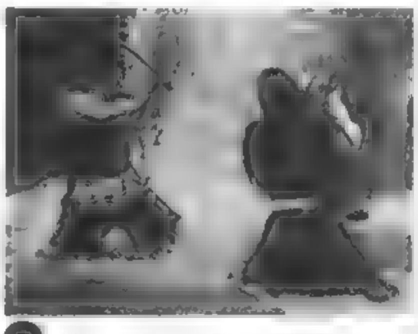
監督　斎藤光正
脚本　小川英
キャスト　真田広之／渡辺典子／千葉真一
12月18日土封切
公開中（東映映画）

フォッ、フォッ、フォッ、フォッーー切断された首と胴体がつながるか自在に空を駆けめぐる!?　奇々怪々な忍法帖の世界が、血湧き、肉躍り、ときとして身の毛のよだつ映像となって蘇る。

「魔界転生」に続く角川春樹事務所・東映提携作品である伊賀忍法VS魔界の妖術（悪魔VS愛）という斬新なテーマで、現代感覚のファッションと音楽が盛り込まれている　まさしく「ニュー時代劇」「青春時代劇」なる、新しいジャンルの内容だ。

主人公・笛吹城太郎には、今、爆発人気の真田広之。相手役のヒロインには、五七、四八〇人の中から選ばれた大型新人・渡辺典子の登場。しかも一人で三役を演じきるのだから大物のデビューとしか言いようがない

幻想あり、怪奇あり、ロマンあり。戦国曼荼羅の世界に乱舞する〝伊賀忍法VS魔界の妖術〟に引き付けられるのは間違いなし！



ウィーン物語 ジェミニ・YとS

●俺たちの旅はミステリアスに始まった！

監督　河崎義祐
脚本　高橋玄洋　藤公之介　河崎義祐
キャスト　田原俊彦　野村義男　近藤真彦
公開中（東宝映画）

おまちかね、田原俊彦、野村義男、近藤真彦の3人が贈るスーパーヒットシリーズ最新第5作目は、シリーズ初めての青春サスペンス、「ウィーン物語　ジェミニ・YとS」

ロケーションは、音楽と芸術の都ウィーン。シェーンブルン宮殿、カールス教会、ウィーンの森、ドナウ河などの名所を舞台に展開するハラハラトキトキのスリルと冒険　宿命の星の下に生まれた双子の兄と弟（田原俊彦一役）がおりなすロマン・サスペンス。

シリーズ第5作「ウィーン物語 ジェミニ・YとS」は、トシ、コッチャン、マッチが、あなたをミステリアスな不思議な世界に御招待。



汚れた英雄

●北野晶夫ーーいま語り継ぐ、天才ライダーの華麗なる伝説。教科書とは無縁の、その名を僕らは忘れない。

監督　角川春樹
脚本　丸山昇一
キャスト　草刈正雄
レベッカ・ホールテン
公開中（東映映画）

この映画は、貧しい環境からのし上り、世界チャンピオンを目指し、そのためなら手段を選ばない〝華麗にしてダーティー〟な男の生きざまを描いたものである。

天性の美貌を武器に上流社会の女性たちを恋の虜にし、経歴もバックも何も失うもののない一匹狼北野晶夫（草刈正雄）。二輪マシーンにすべてを賭ける。

アメリカ映画なみの美術と衣裳の豪華さを持ち、一切の虚飾を排したその姿態は、ため息が出るほど美しい。映画史上初の本格的二輪レース映画。二輪ファンにはこたえられない作品だ。





処刑教室

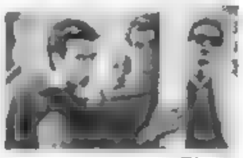
●バイオレンスゾーンで獣になれ！

監督　マーク・レスター
脚本　マーク・レスター
キャスト　ペリー・キング／メリー・リン・ロス　ジョン・サクソン／トム・ホランド　テイモシー・バン・パタン
1月中旬　封切（日本ヘラルド映画）

下品な落書きで飾られた学園、エイブラハム・リンカーン高校ーー。学園という名の動物園で、我慢に我慢を重ねた新任教師の怒りが、妻の強姦事件にいたって彼を復讐の鬼とさせた。この闘いは、一切の同情心や安易な解決法を排除した、地獄の青春像を浮び上らせている

いわゆるスター映画でないキャスティングの無名性が、リアルな画面作り、クライマックスからラストにかけての想像を絶するバイオレンス・アクションを、より効果的なものとしている。

FILM



グリース2

●跳び、舞い、歌う。熱いエネルギーが爆発する青春乱舞!!

脚本　ケン・フィンクルマン
監督・振付　パトリシア・バーチ
キャスト　マックスウエル・コールフィールド　ミッシェル・フェィファー

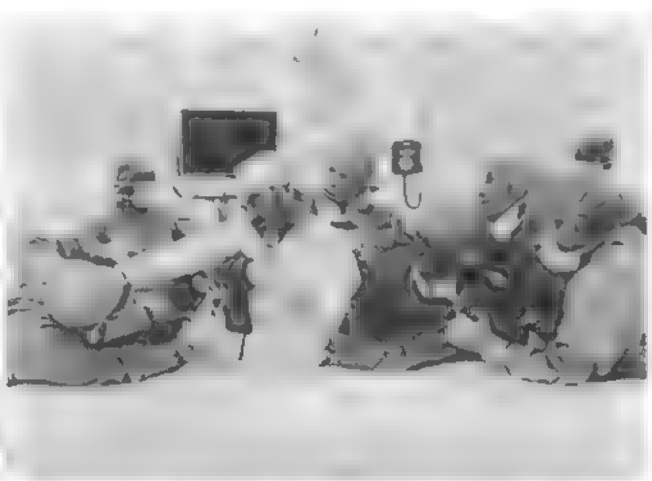
公開中　(CIC映画)

マイビーに皮ジャン、ポニー・テールにリーゼント。バイクはナナハン、もちろん車はサンダーバード　ラジオからはやっぱしエルビスが最高とロックン・ロール

50年代から60年代初めの風俗を背景に、ミュージカル史上最高のスーパーヒットとなった「グリース」の続編がやって来た

トラホルタとオリビアは卒業しちゃったけれど、ムンムン若さのライテル高は不滅なのだ。〝T・バーズ〟も〝ピンク・レディーズ〟もニュー・メンバーでギンギンにつっぱっているちゃーんと伝統を守っている

さあ飛び込もうぜー「グリース2」の世界へ



病院狂時代

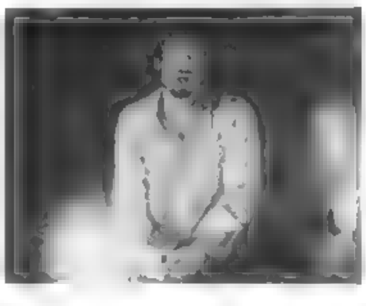
●狂気、狂気、また狂気。この〝ほとんどビョーキ〟の世界にあなたを御招待!

監督　ゲーリー・マーシャル
脚本　マイケル・エリアス／リッチ・ユスティス
キャスト　マイケル・マッキーン／ショーン・ヤング／ダブニー・コールマン

公開中　(日本ヘラルド映画)

市立病院を舞台にし、医者と看護婦と患者たちが単純怪奇に繰り拡ける〝ほとんどビョーキ〟の怪事件集。それは若きインターンたちのコマ切れ恋愛エピソード。インターン同士の純愛、インターンと婦長の恋、インターンと女装患者の愛など、各恋愛それぞれのパターンがお笑いのタネ

恋愛も狂気、医者も狂気、患者もすべて狂気。一度この映画の病院生活を見て体験した者は、すべてこの狂気の世界から逃れられない。イヤ、逃れたくないという、とても危険なメロディなのだ!



丑三の村

●青年は、自分の唯一の世界　村を戦場に選んだ。彼を〝鬼〟にした

監督　田中登
脚本　西岡琢也
キャスト　古尾谷雅人　田中美佐子／池波志乃
1月15日(土)封切(東映映画)

戦時下の昭和13年、閉鎖的な村での出来事　村一番の天才青年、大丸継男(古尾谷雅人)は、国を信じ兵士として〝戦う〟ことに男の生き方を見ていたが、医者に結核と診断されその望みを完全に断たれた。そればかりか村人にはツマはじきにされ、汚れきった人間関係を知らされる



父と子

●父と子はなぜ旅に出たのか。父の故郷で二人が見たものは…



脚本　菊島隆三
監督　近藤明男
キャスト　小林桂樹
中井貴一／三原順子
1月15日(土)封切　(東宝映画)

物語は小さな傷害事件に起こる　教師をナイフで傷つけ放校処分となった息子を連れて父は旅に出る　いくつかの出会いと別れ、みちのくの旅、そして父の故郷にたどりつく

一組の父と子の姿を通して、最も身近な〝骨肉の愛〟に鋭いメスを入れ、親と子の絆と在りようを探ろうとする感動の問題作である。

出演は、父親に小林桂樹　息子に「連合艦隊」で話題をよんだ中井貴一　そして三原順子、原田美枝子と若手女優も加わっての多彩なキャスト

つっぱり清水港

●次郎長青春篇

●時は天保十年　次郎長七人衆は〝落ちこぼれ青年団〟だった

監督　前田陽一
脚本　前田陽一　南部英夫
キャスト　中村雅俊　大谷直子　田中好子
12月25日(土)封切　(松竹映画)

「道中合羽に三度笠」ご存じ〝清水の次郎長〟



ところがこの次郎長、スイもアマイも噛み分けた従来の大親分とチト違っていた。そのカワユイ次郎長と、仲間たちの青春を描いたこの作品は、時代劇であるだけにより、ハチャメチャなズッコケぶりで、抱腹絶倒の青春時代劇となっている

演出は、あの「神様のくれた赤ン坊」の前田陽一監督

男はつらいよ　花も嵐も寅次郎

●もう一度言うぜ!女の口説き方ってエのは経験がモノ言うのよ!



監督　山田洋次
脚本　山田洋次　朝間義隆
キャスト　渥美清　倍賞千恵子／田中好子／沢田研二
12月25日(土)封切　(松竹映画)

九州の大分へ旅した寅さんが田舎には稀な娘(田中好子)を同道して柴又のとらやへ戻ってきた……その騒動がおさまった頃、平凡な二枚目(沢田研二)が娘に恋をした　複雑な気持ちを押えて二枚目の恋をかなえてやろうと肩入れする寅さん。はれて二人は結ばれ、寅さんは再び旅に出るといつのかこの物語

AMUSEMENT FORUM Part-1
おもしろ情報局RECORD

レコードって高くなりましたね。でもこれなら買って損ないですヨ。

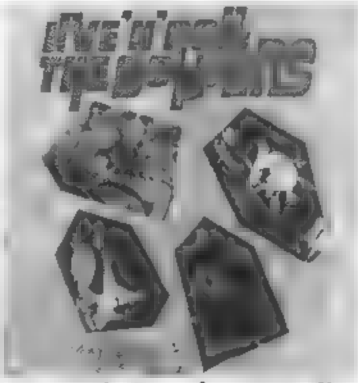
レコード、聞いてます？　エッ、カセットで聞いてるって、ダメですよカセットばっかじゃ。理由は……特にないけど、レコード紹介です。アミューズメントライフのレコード欄は他の本と一味違うのです。一言でいえば、寄せ鍋。映画のサントラからアイドルグループ、シンセミュージックまで実にイロイロな味が楽しめるってワケ。味の方はどれも保証付き。ただ、食べすぎと食わず嫌いはしないよーに……ネ!!　アッ、それからレンタ・レコードはナシね。聞いてからズーッと持っていなくなっても、返さなきゃならないモンネ!!



アニー　高山知也、上条恒彦、今陽子他

CBS SONY 25AH498

ブロードウェイのヒット・ミュージカル「アニー」の映画化（コロムビア映画、2月公開）による日本語版オリジナルサウントトラック。高山、上条、今らがミュージカル・ナンバー全曲を吹き替えてしまうと、日本で初の試みにチャレンジしている。オリジナル英語版と特別同時上映する日本語版



ライブ・アンド・ロール　ザ・ボッパーズ

ユピテル SW27 4006

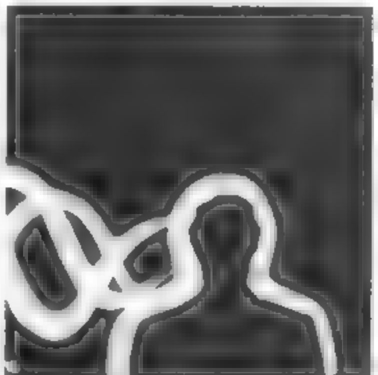
「恋のアンブレラ」「気まぐれサタデーナイト」、「ミスターベースマン」と思わずノリノリ、ルンルンのボッパーズ。今回はライブ・アルバム。もうもう懐かしのヒット・メロディー総出演といった感じこの全16曲。ハイウェイを車でブッとばして聴くのがイイネ。50'Sファンなら全身ロールしちゃうぜ、ホント。



PROMISED LAND ～約束の地　浜田省吾

CBS SONY 28AH1499

「時代にも、若者にも、俺は絶望していない」と力強いコピーが打たれた浜田省吾のニュー・アルバム。相変わらず浜田自身のポリシーが感じられるメッセージ色の濃い仕上りになっている。末世というか終末感を前面に出したニューウェイヴ系に反し、予定調和、約束の地を夢みて日夜ガンバッテいる様子



ラブ・イズ・エナジー　ダニエル・サフレカ

ユピテル ご027 1008

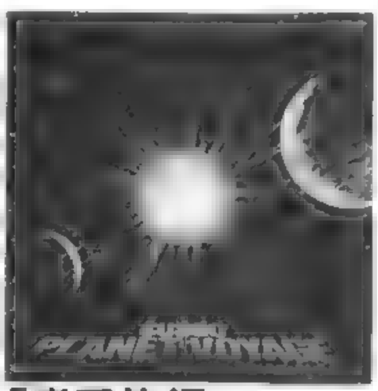
デビュー・アルバム「サンビーム」に続くセカンド。ギター・ソングライティングは前作同様彼自身。「サンビーム」のテーマが夏なら、今回は秋がテーマ。過ぎ去った夏のフォトグラフに想いをはせミディアム・ボッサではじまるシルク・ヴォイス、なーんて感じ。AOR、大人の味、秋のサフレカなのだ



for83
シブがき隊

CBS SONY 28AH1502

「ZIG ZAGセブンティーン」で一躍アイドル・スタの座を手に入れた彼らが83年を意識したセカンド・アルバム。井上大輔、三浦徳子、加瀬邦彦、糸井重里、森雪之丞という作家陣で制作されていれば売れるのは間違いなし。青春真只中のアイドル3人成熟すべく疾走中。成熟したならアマがき隊？



「惑星旅行」　クスコ

ユピテル YD25—0008

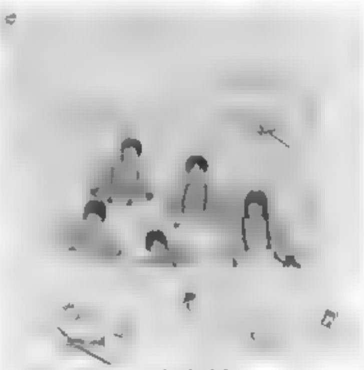
過去に3枚のLP「デザート・アイランド」、「クスコ2」「クール・アイランド」と3枚のLPを発表しているグループ。今回も「スター・ウォーズ」「E・T」などに通じるテーマを持ったスペース・オデッセイ。魚座・白鳥座・火星・ペガサスなど星座をイメージしたものが全10曲。テクノ世代のBGM



始末記　海援隊

ポリドール 40MX—2051 2

解散を声明した海援隊の最後のLP。海援隊といっても武田鉄矢のグループといっていいほど、彼自身のキャラクターで持っていたグループなので、解散すること自体それほど惜しいという気もしないが、まーとにかくベスト・アルバムのスタイルをとってあります。武道館でのライブも発売されるウワサあり



「微熱の世代」　エアー

ユピテル YS 1002

かのタレント学園ホリコシの同窓生2人が中心になって結成したグループ。それぞれアイドル歌手としてデビューした経験があるが脱アイドルを決意。自分のやりたい音楽を、とゆーことでメンバーを集めたとか。メンバー5人は、作詩阿久悠・作曲大野克夫のバック・アップでガムバッテおります。乞御期待

処女飛行だなんて、胸、キュンしちゃうネ
——川島恵チャン

カラーページに登場してくれた、島田チャン、撮影終了後、砂防会館前の喫茶店でインタビュー。

ところが、その日は自民党総裁予備選挙の開票日。砂防会館には黒の高級車から各テレビ局の車がズラリと並び、政界関係者や取材陣が行ったり来たり。

アチラでは権力の座をめぐり裏表の政争をしているとゆくのに、俺たちは可愛い恵チャンを前にインタビュー なんとゆー対比。なんとゆー平和な仕事を俺っちやってるんだ

んでもって、ブリリアントな午後のインタビューは始まったのだ。

恵チャンは、日曜夜6時の某国営放送「レッツゴー・ヤング」のレギュラーたったけど、今振り返ってとうだった

恵「はいっ。サンデーズは今年(82年)の10月まで1年半やってました サンデーズ全員卒業ということて、今は新サンデーズになってます。

レコード・デビューしたのが今年の2月、サンデーズは昨年の4月からやってたんです 歌とか踊りのうえで、すごく勉強になりました」

レコード・デビュー前からテレビで練習というか、実施訓練できたなんて恵まれてるよネ。(ここで俺っち、それで恵ってゆーの、と言おうとしたけど、どこかでオサエテ・オサエテとゆー声が聞こえたので止めにしたのだった)

恵「歌で2日、踊りで1日、週3日はリハーサルでした。すごーくキビシかったんですョ、でも譜面読みにも強くなったし…」

サンデーズに入るキッカケは?

恵「2年前の東芝、タレントスカウトキャラバンで優勝したんです。名古屋武芸学院ってところで詩吟を習っていて、その先敲に勧められて…」

その時、何を思ったのか恵チャンのマネージャーの横にいた編集長、

編「詩吟ですか。僕は剣舞をやってましたョ。大学時代は剣道をやってまして」

えいっ、誰もそげなこつ聞いとらん。

恵チャンじゃ。恵チャン。

名古屋っていえばタモリが名古屋人の悪口言ってるけど、聞いていてどう?

恵「私、出身は名古屋しゃなくて尾西市なんですけど、あまりヒドイこと言うとムカツクけど、なんとなく分るトコもあります。」

恵チャンは健康そのものとゆー感じだけど、性格は一言でいって

恵「割とノンビリしてます。あまり先のこと考えないというか」

恵「そうなんですョ 次の仕事かあるのにノンビリしていて着変えていなかったり、名古屋人の影響があるんじゃないかな。でも、先輩のタレントに好かれますョ 気持が優しいでしょう。」

ウンウン、分る分る。性格悪いと嫌われちゃうものネ

ファン・レターは、どんな人が多い。

恵「えーと、中高生の女の子中心ですお姉さんになってくださいとか、文通相手になってとか、友だちみたいに感じてくださる人ばかりで嬉しいです」

高校では、どんな生徒?

恵「仕事の都合で早退が多いけど、普通の生徒ですョ。映画とかファッションとか男の子のこととか話したり、本当はいけないんですけど教室で編物したりとか」

編 男の子の話なんて、どんな話するの?

瞬間、マネージャーの眼がキラリと光った気がした 質問をとりかえよーと

その—、理想のタイプの男とゆうか

恵「話しやすくて、おもしろくて、頼りがいのある人 そうだなぁー4つぐらい年上の人。真田広之さんとか郷ひろみさんなんて素適ですネ」

では最後に、これからどんな歌手になっていきたい

恵「岩崎宏美さんのような歌手になり







・ミスター不思議 結婚したなら ・処女飛行 ためらい志願 ・サンシャイン・ガール(LP)

●七百円あまってます? じゃ、これをドーゾ。



どうして!?

[illegible]由梨

CBS/SONY 07SH1235

今年度ミス・セブンティーンズグランプリに輝いた注目の新人 札幌市出身のなんと14才の中学生。松本隆作詞、筒美京平作曲のヒット・メーカーコンビの作品をシャキッと歯ごたえのある歌唱力で消化しているのか魅力 青い性と愛の主張を的確にとらえた詩とノリの良いサウンドとくれば、アイドルの座近し

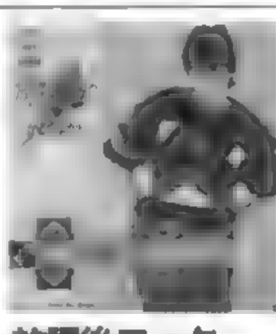


少年の夢

C—POINT

CBS/SONY 07SH1240

旧名〝P-E〟で関西で活躍していた男性3人グループが移籍して再デビューしたものブルーグラスを思わせるようなアコースティクなサウンドと、大らかでハートを感じる歌唱はなかなか良い。加山雄三主演の日本テレビのドラマ「せーの!」の主題歌になっている。これから期待の持てるグループでは!?



放課後ロック

かとうゆかり

CBS/SONY 07SH1241

〝パンチ・ギャル〟として注目を浴びたゆかりクンのデビュー第二弾。正月映画「グリース2」(C-C配給)のテーマ曲のカバーバージョン オリビアとトラボルタの共演で話題になった前作よりロック色が濃くなり ヒチヒチとイキの良い彼女にはヒッタリとゆー感じ。映画同様ヒット性有り。聞いてみて

AMUSEMENT FORUM Part-1
おもしろ情報局 RECORD

た、です 一曲一曲の歌を大切に、しっかりと歌える歌手になりたいです」

単なるアイドル歌手でなく、歌唱力のある実力派か目標の芸能界の健康優良娘、川島恵チャン。これからはキャンペーンに力を入れてゆくので、君のトコへ行ったならゼヒゼヒ応援を頼むぜ。ぐあんばれっ!!恵チャン

◉川島 恵 ディスコグラフィー（東芝EMI）

●ミスタ不思議 結婚したなら
TP 17295
●ザ・サンシャイン・ボーイズ／乙女ばなれ
TP 17340
■サンシャイン・カール
TP 90173 ZH28 1203
（カセット）
ザ・サンシャイン・ボーイズ／夏少女／悍手／結婚したなら／黄昏海岸／ミスター不思議／ためらい志願／乙女ばなれ／失恋第一章／野を駆ける少年のように 全10曲
●処女飛行 ためらい志願
TP-17415

川島恵プロフィール
●本名／川島 恵（めぐみ）
●生年月日 昭和40年8月5日
●出身／愛知県尾西市
●サイズ／T157cm B80 W59 H84
●家族 両親・兄
●友の会 03 5-4 6821
●連絡先／ニューバンブー音楽事務所 〒107 東京都港区赤坂2 7 8 三科ビル5F

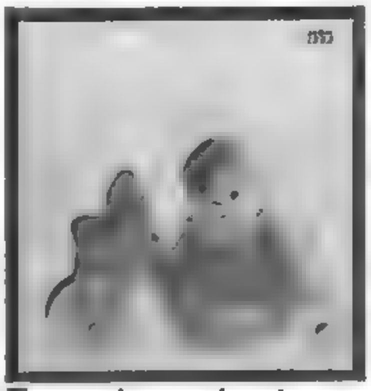
女性ボーカル特集 特選／オススメ盤―8枚

ボ、ボクは男の子だから、女性ボーカルが好きです。キ、キミもそーだよね。じ、じゃあコレを聞いてチョ。



「So Long」川島なお美
東芝 TP-90205

レコードだけでなく、写真集は出すワ、本は出すワ、DJも大好評とゆーノリにノッてるなお美ちゃんの新アルバム。「泣きながらDancin'」「哀しみのマンハッタン」「想い出のストロベリーフィールズ」など、タイトルたけみてもファンにとってはタマランとゆーイメージ構成。全11曲。売れるだろうな。



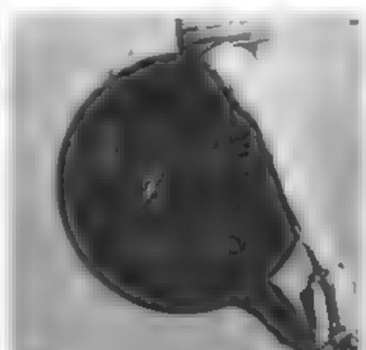
From Japan to Japan 矢野顕子
ジャパン JAL 1802

「ごはんかてきたよ」「ただいま」「愛かなくちゃね」の3アルハムから、なんと英語の歌たけをピックアップして作られたアルハムなのだ。顕子お姉ーさんのイングリッシュ・フィーリングがたっぷりと味わえて、もうひとつの矢野顕子が浮きあがってくること受けあい。定価1800円とゆーのもウレシイ



LADY 白鳥恵美子
ジャパンJAL 29

幼稚園の保母さんになりたい といって、トワ・エ・モア」を惜しまれつつ解散した英美子さんの復活アルバム。すでにシングル「愛は夢のように」を発表して、再び注目されつつあるアーティスト感覚を持った人。性格の良さか、うかかえるあの透きとおった声は幼稚園児のためたけにあるのではないのだ。



Moon Light Island 桑名晴子
ジャパンJAL-30

御禁制の煙を吸ったとかて、自宅謹慎の身であった晴子さんの本格的カムバック・アルハム。なにしろ名曲ぞろいなのだ 大瀧詠一「ウフフカ」、山下達郎「I Love You」、つのだひろ「Down Town」、細野晴臣「CHOOCHOOガタコト」、んで桑名正博の「夜の海」とくれば聞きごたえあるかも。



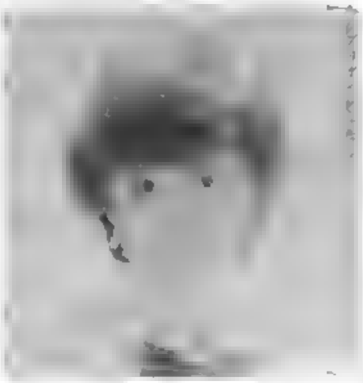
Cry Baby 香坂みゆき
ポリドール 28MX-1108

「気分を変えて」以来、新境地を拓いた香坂みゆきのベスト・アルバム。あの好評シングル「レイラ」も入っている。「レイラ」を聞いて、香坂みゆきってケッコー歌唱力あるじゃん、と思った人もたくさんいるとか 可愛い子チャン歌手のイメージから脱皮して、歌唱力にモノいわせる方向に向っているよう



メランコリー・カラー 三田寛子
CBS／SONY 28AH1496

某国営放送、峠の群像」て女優としても可能性を伸ばしている寛子ちゃんのセカンド・アルバム。ヒット曲にイマイチ恵まれずに最近ではセコハン曲「色づく街」を歌っていたのか、このアルバムては阿木燿子、大瀧詠一、網倉一也、小口真など一流の作家陣を起用してもう一歩成長しようとしている



金色のリボン 松田聖子
CBS SONY 35AH1489 90

「キャンデイ」を発売したばかりの聖子ちゃんが、クリスマス・ボーナスシーズン向け?に企画したLP。赤鼻のトナカイ〜ジングルベル〜White Christmas等のおなじみから、赤いスイートピー、小麦色のマーメイトのベスト・ヒット、それに12ページの写真集をつけてタノタノ 3500円ノ持ってけドロボウ



GROOVE 仲村裕美
ビクターVIH-28107

美人、セクシー、明るいジャズとくれば例のネクタイ族のアイドル阿川泰子さん。それに劣らないほどのジャズ・フィーリングとセンスは聴いてみる価値あり。ブラック・コンテンポラリーから全米No.1ヒットをジャズ仕立てにしてある「イボニー&アイボニー」「ジャスト・ノー・オブ・アス」など全10曲

コタツの中で見る映画

機動戦士ガンダムII・III



異常ともいえるブームを巻き起こした、あの「機動戦士ガンダム」の映画版だ。「ガンダムII」は、ガルマ・ザビの死後、ホワイトベースが宇宙へ飛び立つまでの地球での出来事が中心。「ガンダムIII」は、ジオン軍の宇宙要塞、ア・バオア・クーが陥落するまでが中心だ。

II、IIIともに、ストーリーのアウトラインはTVシリーズと同じだが、映画化にともなって、新作カットが用いられている。例えばTVシリーズのガンダムパワーアップメカはGパーツだったが、映画ではコアファイターのパワーアップメカのコアブースターが用いられている。

異常人気の秘密は何か? アニメファン必見の作品だ。

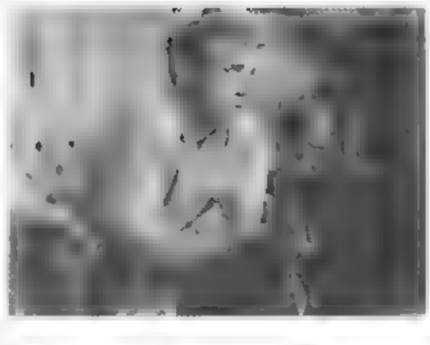
セーラー服と機関銃



◎遠い血縁関係のヤクザの親分の死によって子分が4人しかいないヤクザ・日高組の組長の跡目をつぐことになってしまった女子高校生・星泉(薬師丸ひろ子)。彼女が大人たちの世界で大暴れする。彼女が火葬場で「カスバの女」を歌うシーンや、機関銃をぶっぱなすところなど、ひろ子ファンにとっては彼女の魅力いっぱいという映画。それとともに、「翔んだカップル」でデビューした相米監督の独特のワンシーン・ワンカットのねばり強い演出もみえる。加えて脚本の田中陽造、撮影の仙元誠三と素晴らしいスタッフで赤川次郎の原作を映画化したこの作品は、ひろ子ファンでない人も見る価値ありの映画です。

日	時間	局名	題名	製作・年度	監督	出演
27日(月)	夜8:02〜[illegible]:03	テレビ[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	夜0:00〜1:55	フジ	[illegible]	'63[illegible]	[illegible]	フランキー堺、[illegible]
	夜0:4[illegible]〜2:[illegible]	TBS	[illegible]	'55米	バレンタイン・デビス	スティーブ・アレン、ドナ・[illegible]ト、バータ・カースティン
	夜1:00〜2:30	テレビ東京	[illegible]		増村保造	[illegible]
	夜1:30〜3:30	テレビ朝日	[illegible]	'79[illegible]	[illegible]	[illegible]
	夜1:55〜3:48	フジ	[illegible]	'70[illegible]	レナ[illegible]ト・[illegible]	ロイト・ブリッジス、アン・フランシス
28日(火)	昼4:00〜5:55	フジ	[illegible]	'77[illegible]	[illegible]	ビック・モロー、真田広之、千葉真一
	昼4:00〜5:25	テレビ朝日	長靴をはいた猫・80日間世界一周	'76東映	設楽 博	(アニメ)声/なべおさみ、富田耕生
	夜0:00〜1:55	フジ	[illegible]	'69松竹	瀬川昌治	フランキー堺、早瀬久美
	夜0:44〜(1.5H)	TBS	ララミー砦の決闘	不明・米	ジョージ・シャーマン	ビクター・マチュア、レン・ダントン
	夜0:50〜2:50	テレビ朝日	王子と乞食	'76米	リチャード・フライシャー	マーク・レスター、オリバー・リード、アーネスト・ボーグナイン
	夜[illegible]:00〜2:30	テレビ東京	女子学園ヤバい卒業	'70日活	沢田幸弘	夏 純子、城野ゆき子
	夜[illegible]:55〜3:48	フジ	恐怖のロープウェイ	'79米	ジョージ・フェナディ	サム・グルーム、ドナ・ミルズ
29日(水)	昼4:00〜5:55	フジ	[illegible]	'70[illegible]	[illegible]	フランキー堺、[illegible]
	夜9:02〜0:54	日本テレビ	[illegible]	[illegible]	[illegible]	(アニメ)声[illegible]
	夜0:00〜1:50	フジ	[illegible]	'74[illegible]	[illegible]	研ナオコ、[illegible]
	夜0:14〜2:[illegible]	TBS	[illegible]	'42米	セシル・B・デミル	レイ・ミランド、ジョン・ウェイン、[illegible]
	夜1:00〜2:30	テレビ東京	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	夜1:25〜2:51	テレビ朝日	[illegible]	'73米	ジョン・モキシー	アレックス・コード、[illegible]、ロドリゲス
	夜1:50〜3:41	フジ	惑星ソラリス[?]	'72ソ連[?]	アンドレイ・タルコフスキー	ナタリア・ボンダルチュク、ドナータス・バニオニス
30日(木)	昼4:00〜5:55	フジ	[illegible]	'70松竹	瀬川昌治[?]	フランキー堺、奈美悦子[?]
	昼4:00〜5:55	テレビ朝日	マリンスノーの伝説	'80	松本零士	(アニメ)声/古谷徹、麻上洋子、伊武雅刀
	夜0:00〜[illegible]:50	フジ	[illegible]	'75[illegible]	[illegible]	研ナオコ、津坂匡章
	夜0:00〜3:00	テレビ東京	ダイナマイトどんどん	'77大映	岡本喜八	菅原文太、宮下順子
	夜0:30〜2:16	日本テレビ	北北西に進路をとれ	'59米	アルフレッド・ヒッチコック	ケーリー・グラント、エヴァ・マリー・セイント、ジェームス・メイスン
	夜0:44〜(1.5H)	TBS	SF火星の謎	'71米	ロバート・マイクル・リュイス	ロバート・ランシング、スーザン・クラーク、ジャッキー・クーパー
	夜1:50〜3:41	フジ	[illegible]	'79米	ジョージ・フェナディ	スーザン・サリバン、デニス・コール
	夜2:00〜4:00	テレビ朝日	トラック野郎・爆走一番星	'75東映	鈴木則文	菅原文太、愛川欽也、あべ静江
	夜2:16〜3:47	日本テレビ	グランプリ第1部	'66米	ジョン・フランケンハイマー	ジェームス・ガーナー、三船敏郎、イヴ・モンタン
	夜4:00〜5:43	日本テレビ	グランプリ第2部	'66米	〃	〃
31日(金)	昼3:00〜5:45	テレビ朝日	[illegible]	'8[illegible]	[illegible]	(アニメ)声[illegible]
	夜[illegible]:00	TBS	[illegible]	'74[illegible]	ルキノ・ヴィスコンティ	バート・ランカスター、ヘルムート・バーガー、[illegible]
	夜1:00〜3:[illegible]	フジ	[illegible]	'57[illegible]	[illegible]	[illegible]
	夜[illegible]:05	テレビ東京	[illegible]	'66[illegible]	[illegible]	[illegible]
	夜1:15〜3:04	テレビ朝日	[illegible]	'53米	ジョン・スタージェス	ウィリアム・ホールデン、エリナ・パーカー
	夜1:20〜2:46	日本テレビ	[illegible]	'55米	ヘンリー・キング	ウィリアム・ホールデン、ジェニファー・ジョーンズ
	夜3:00〜4:49	日本テレビ	[illegible]	'63米	マービン・ルロイ	[illegible]
		TBS	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ジェームス・ホイットモア[?]、[illegible]、ストロード
		TBS	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]・マーフィー、[illegible]

AMUSEMENT FORUM Part・1
おもしろ情報局TV



エデンの東

⊙キャル（ジェームス・ディーン）は父親が兄のアロンばかり愛すのが不満であった。キャルは、ある日、死んだと聞かされていた母が生きており、町の売春宿の女将だという事実を知る。父が冷凍レタスの出荷に失敗し破産状態になった時、キャルは豆の相場で金をもうけ、父を助けようとするが、父はその金を拒否する。絶望的になったキャルは兄に母の秘密を暴露する…。永遠の青春スター・ジェームス・ディーン。彼はこのあと「理由なき反抗」「ジャイアンツ」の二作に主演し、1955年、自動車事故のため、24歳で他界した。父の愛を求めて悩む孤独な表情のディーン。ローゼンマンの名曲とともにディーンが甦る。

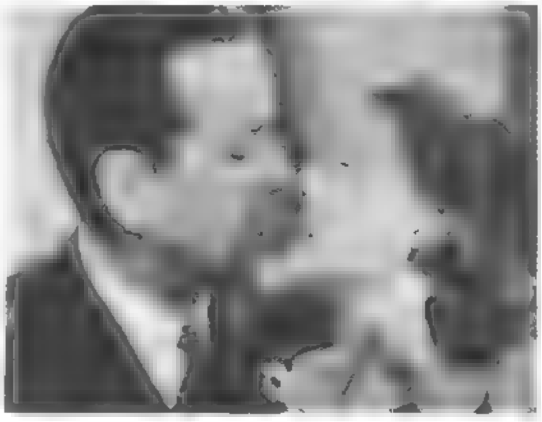
ゴッドファーザー

⊙アメリカ・マフィアの中で"ゴッドファーザー"と呼ばれる男ドン・ヒトー・コルレオーネ。彼はファミリーのボスとして、絶対的な力を持つ神のように存在していた。ある日ドンが何者かに狙撃された！その事件をきっかけに、対抗するファミリーとのテリトリー争いがはじまる。そんな状況の中でドンの後継者は誰がなるのか…。

ゴッドファーザ役のマーロン・ブランドはこの作品でアカデミー主演男優賞を受賞。コッポラは、この作品の大ヒットでその名を高め、続いて製作された「ゴッドファーザーPARTⅡ」でアカデミー監督賞を受賞し、アメリカ映画界の巨匠としてその地位を築く。



カサブランカ

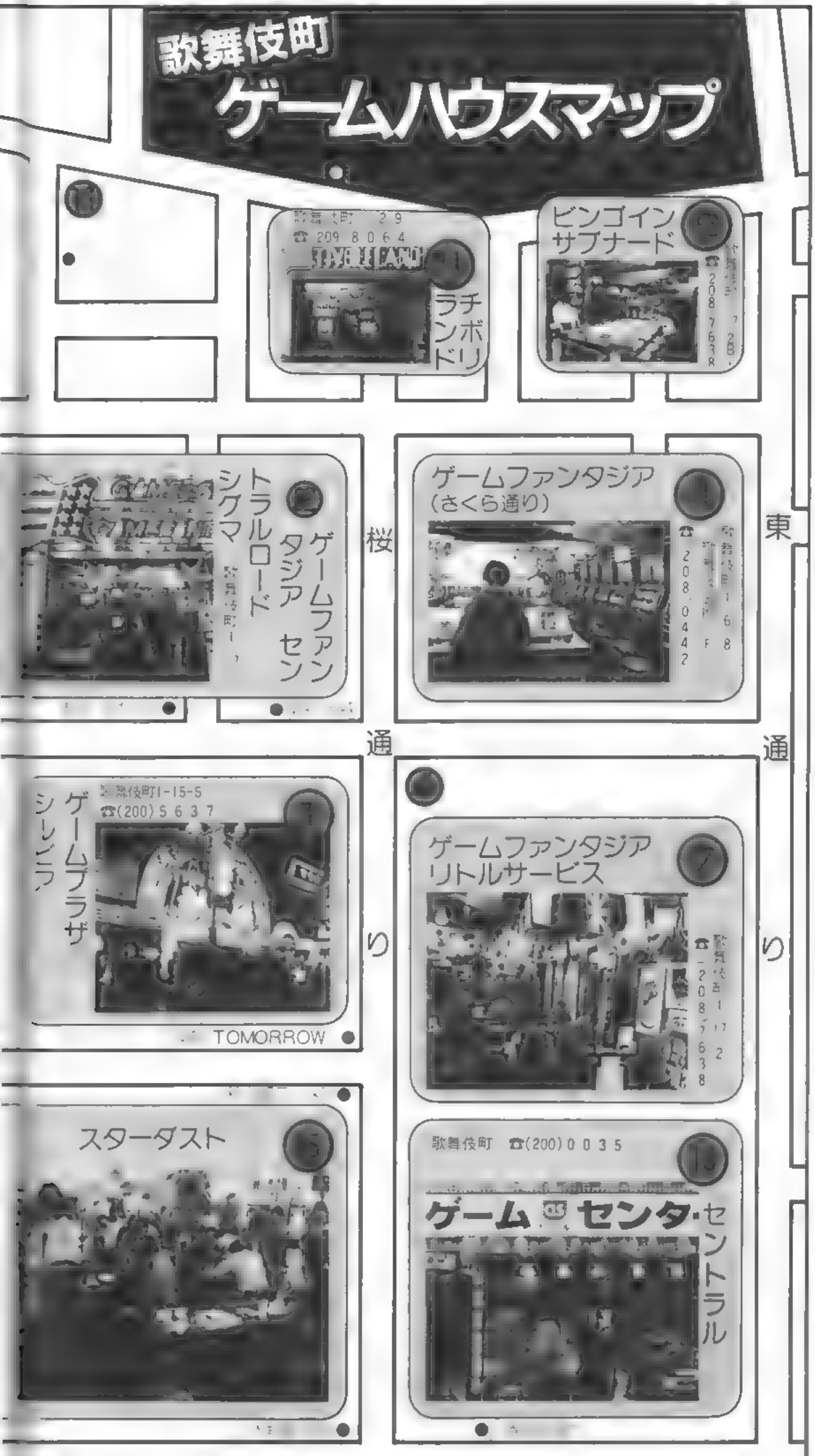


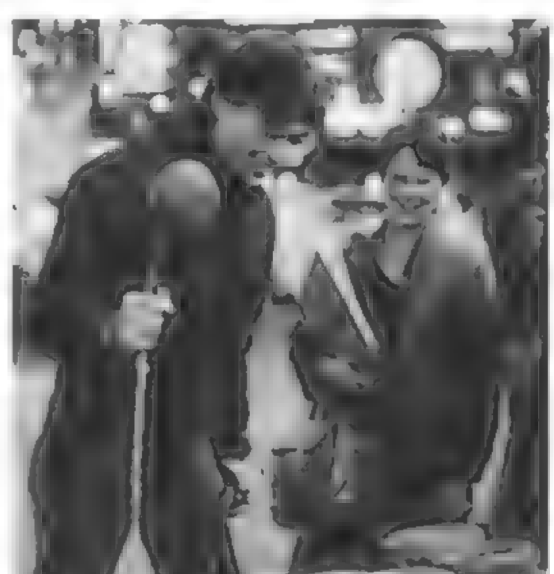
⊙第二次大戦下、モロッコの首都カサブランカ。そこは、戦乱をさけて渡米する人々のベースとなっていた。カサブランカでキャバレーを経営するリック（ボガード）、彼の店にはさまざまな人々がやってくる。ある日、反ナチ運動のリーダー・ラズロとその妻イルザ（バーグマン）が旅券を入手するため、彼の店にやってくる。リックは彼女を見て過去が甦る。リックがパリにいた時の恋人だったのだ。「ゆうべどこにいたの？」「そんなに昔のことは憶えてないね。」「今夜会ってくれる？」「そんな先のことはわからない」こんなキザなセリフがたまらない　しかし、ボガートもバーグマンもうこの世にはいない　合掌

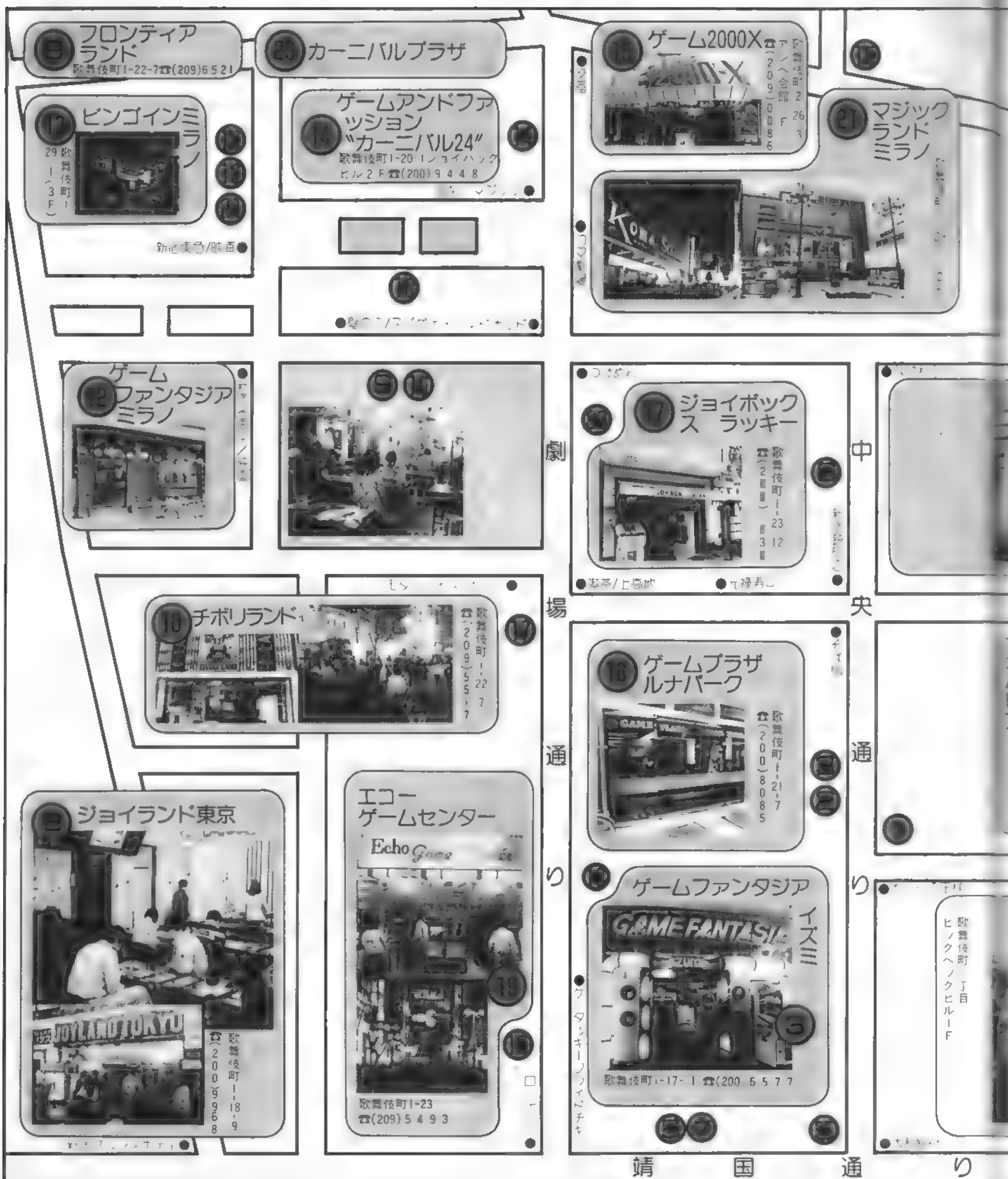
日	時間	局名	題名	製作年度	監督	出演
月・日〜土	昼3 30〜5 54	テレビ東京	[illegible]	65東映	[illegible]	[illegible]
	夜0 07〜48	日本テレビ	エルビス・オン・ステージ	70米	デニス・サンダース	エルビス・プレスリー
	夜0 10〜2 02	フジ	[illegible]	68 [illegible]	[illegible]	[illegible] 中村玉緒
	夜0.45〜3.00	テレビ東京	サンセバスチャン[illegible]	68米	アン[illegible]・ベルヌイユ	アンソニー・クイン　チャールス・ブロンソン
	夜1:20〜3:20	テレビ朝日	エデンの東	54米	エリア・カザン	ジェームス・ディーン、レイモンド・マッセイ、ジュリー・ハリス
	夜1:58〜	T B S	イスタンブール[illegible]	68米	リチャード・アーヴィング	ジーン・ハケット　センタ・バーガー
	夜2 00〜4 22	日本テレビ	クオ・ヴァディス	52米	マービン・ルロイ	ピーター・ユスチノフ　デボラ・カー　パトリシア・ラフィン
	夜4 30〜5 57	日本テレビ	アンドロメダ	7 米	ロバート・ワイズ	アーサー・ヒル、デビッド・ウェイン
2日(日)	昼3 00〜4 55	テレビ朝日系	ぶえろ！鉄拳	8 東映	鈴木[illegible]文	真田広之、志穂美悦子、千葉真一
	昼3 30〜5 24	T B S	日本一の若大将	62東宝	福田　純	加山雄三、星由里子、田中邦衛
	夜9 00〜11 54	テレビ朝日系	ゴッドファーザー	72米	フランシス・F・コッポラ	マーロン・ブランド　アル・パチーノ　ジェームス・カーン　ダイアン・キートン　ジョン・カザール、[illegible]・デュバル、タリア・シャイア
	夜11 10〜00	フジ	Mr.Boo！キャンブル大将	76香港	マイケル・ホイ	マイケル・ホイ、サミュエル・ホイ、リッキー・ホイ
	夜0 00〜2H	T B S	明日[illegible]撃てる	68米	マイケル・ウィナー	オーソン・ウェルス、オリバー・リード、キャロル・ホワイト
	夜0:20〜2:20	テレビ朝日	神様がくれた赤ん坊	'79松竹	前田陽一	桃井かおり、渡瀬恒彦
	夜0 45〜2 19	日本テレビ	スパルタカス第1部	60米	スタンリー・キューブリック	ローレンス・オリヴィエ　カーク・ダグラス　チャールス・ロートン
	夜1:00〜3:07	フジ	よさこい旅行	'69松竹	瀬川昌治	フランキー堺、倍賞千恵子
	夜1:30〜3:00	テレビ東京	戦艦バウンティ	'62米	ルイス・マイルストン	マーロン・ブランド、レイバー・ハワード
	夜2 20〜3 52	日本テレビ	スパルタカス第2部	60米	スタンリー・キューブリック	カーク・ダグラス　ローレンス・オリビエ
	夜4 00〜5 36	日本テレビ	課外教授	75伊	ウィトリオ・デ・システィ	キャロル・ベイカー、ロッサナ・チェラマーレ
3日(月)	昼3 00〜4 40	テレビ東京	真昼の決闘	52米	フレッド・ジンネマン	ケイリー・クーパー　グレース・ケリー
	昼4 00〜5 55	テレビ朝日系	トラック野郎 [illegible]	78東映	鈴木則文	菅原文太 [illegible]
	夜5 00〜6 47	テレビ東京	オーケストラの少女	37米	ヘンリー・コスター	アドルフ・マンジュウ　ディアナ・ダービン
	夜6 30〜8 54	テレビ朝日系	[illegible]	82松竹	[illegible]	[illegible]
	夜7 00〜9 00	テレビ東京	[illegible]	56米	アナトール・リトヴァク	イングリッド・バーグマン、ユル・ブリンナー
	夜9 00〜00	テレビ東京	攻撃	56米	ロバート・アルドリッチ	リー・マービン、エディ・アルバート
	夜9 02〜11 24	T B S	[illegible]	8 [illegible]	[illegible]	[illegible]ひろ子、[illegible]
	夜9 10〜12 00	N H K教育	カサブランカ	43米	マイケル・カーティス	イングリッド・バーグマン　ハンフリー・ボガート
	夜[illegible] 00〜1 25	テレビ東京	[illegible]	53米	[illegible]・デ・シーカ	ジェニファー・ジョーンズ　モンゴメリー・クリフト
	夜0 05〜2 [illegible]	T B S	[illegible]	68米	ジャック・スマイト	ポール・ニューマン　ジョアン・ウッドワード
	夜0 [illegible]5〜2 0[illegible]	フジ	[illegible]	66東宝	[illegible]	森繁久弥、フランキー堺
	夜0 25〜2 25	テレビ朝日	王手[illegible]	77ATG	[illegible]	[illegible]
	夜[illegible] 00〜2 31	日本テレビ	真昼の死闘	'70米	ドン・シーゲル	クリント・イーストウッド、シャリー・マクレーン
	夜2 0[illegible]〜3 58	フジ	誇り高き男	56米	ロバート・D・ウェッブ	ロバート・ライアン、バージニア・メイヨ

イラストマップで紹介
新宿ゲーム街

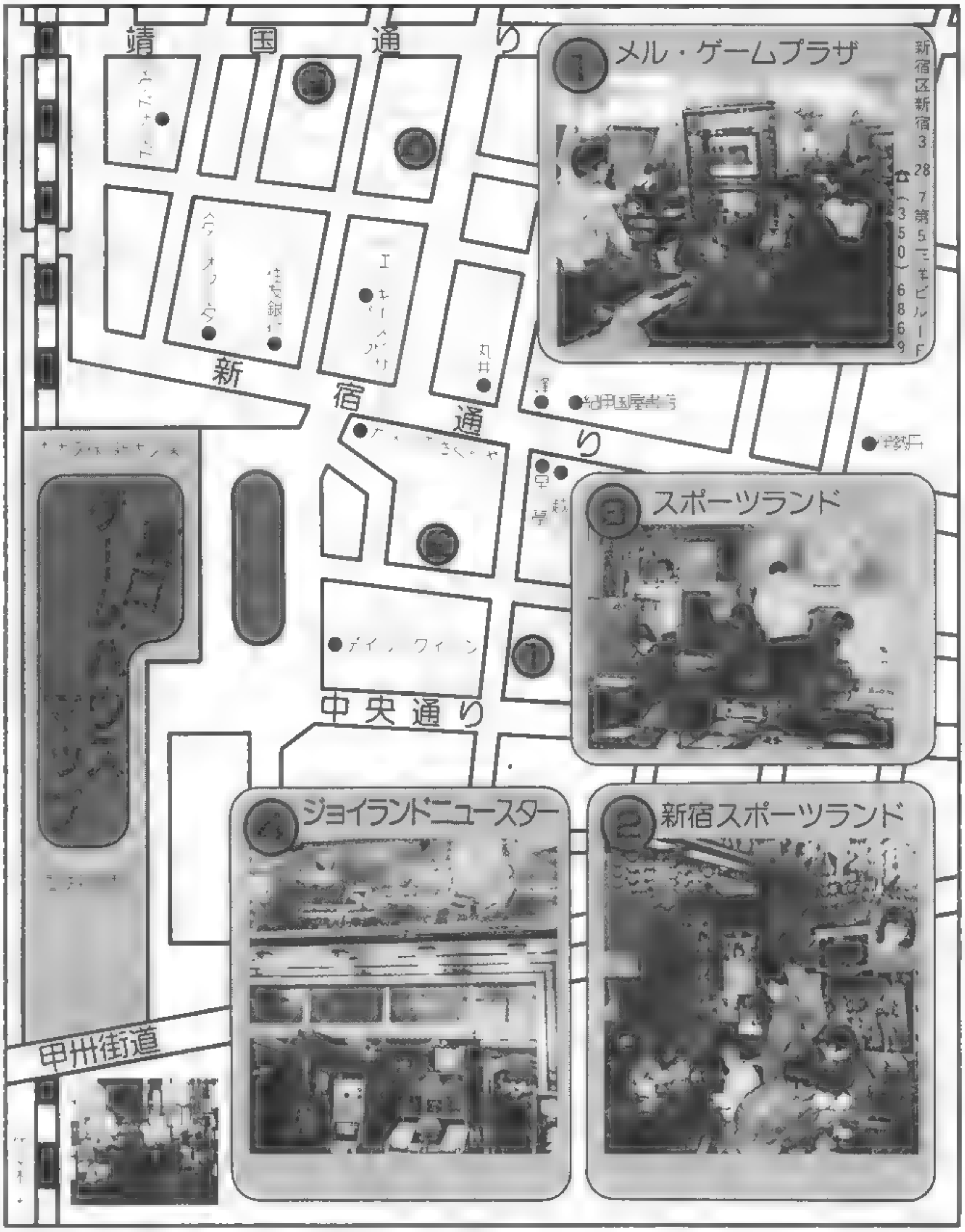
●二十四時間、人通りが断えない盛り場・新宿。ディスコギャルやシティ派であふれる歌舞伎町かいわいを中心に、今月のゲームセンター徹底取材を敢行した。ゲームセンターと名のつくものは25店、マップでどうぞ。






フロンティアランド
歌舞伎町1-22-7☎(209)6521
カーニバルプラザ
ゲーム2000X
☎(209)0086
ビンゴインミラノ
歌舞伎町1-29 3F
ゲームアンドファッション"カーニバル24"
歌舞伎町1-20-1ジョイパックビル2F☎(200)9448
マジックランドミラノ
ゲームファンタジアミラノ
ジョイボックス ラッキー
歌舞伎町1-23-12
チボリランド
歌舞伎町1-22-7
☎(209)5577
ゲームプラザルナパーク
歌舞伎町1-21-7
☎(200)8085
ジョイランド東京
JOYLAND TOKYO
歌舞伎町1-18-9
☎(200)9968
エコーゲームセンター
Echo Game
歌舞伎町1-23
☎(209)5493
ゲームファンタジアイズミ
GAME FANTASIA
歌舞伎町1-17-1 ☎(200)6577
劇場通り
中央通り
靖国通り





●歌舞伎町

ゲームセンターというと、ただビデオゲームやピンボールゲームが置いてあるだけでは、などと思いがちだけど、そこは日本最大の盛り場カブキ町、オモシロイゲームセンターがいっぱいあるノダ。

マジックランドミラノはビデオゲームが全部50円のうえ、決められた点以上を出すと抽選券がもらえる。キミもチャレンジしよう!! **ジョイランド東京**も特定のゲームで高得点を出すとチボリランドやバッティングセンター（新宿店、荻窪店）のサービス券がもらえるという特典付き。

最近はゲームというビデオはゲームばっかりだけど、**カーニバルプラザ**には、ゴルフ、射撃など、お父さん向きのゲームがそろっている。お父さん向きの次は家族連れ向き、**ゲームプラザルナパーク**は、明るい雰囲気。健康的だし、**チボリランド**は酔客なんかは入れないから、女性一人や小さい子供でも安心だ。

ピンゴファンだったら、**ピンゴインミラノ**へどーぞ。アメリカ直輸入のマシンで本格的気分になれる。**ピンゴインサブナード**もなかなかイイ感じ。トランプファンなら、**チボリランド**へドーゾ。

とにかく自分の趣味に合わせてゲームセンターを選べるのが、このカブキ町のいいところ。キミも自分だけのゲームセンターを探そうぜ!!

[illegible]

近くにカブキ町があるのでチョット地味に感じるけど、逆にそれがこのあたりのゲームセンターの魅力になっている。つまり、ゆっくり遊べるってワケ。

メル・ゲームプラザはとっても入りやすいゲームセンター。店長さんは、「少しでも楽しく遊んでいただけるようにしたいんだよねえ。でも、客引きなんかじゃなくて、従業員と客で、人と人とのつき合いを大切にしたいんだ」この言葉そのままって感じの店だ。

ジョイランドニュースターでは、月に一度サービス期間があり、ゲームで連勝するといろいろなプレゼントがもらえる。土、日曜日には子供がたくさんや粽くるという。楽しくて安心な店だ。

新宿スポーツランドと**スポーツランド**は兄弟どうし、どっちも安心して遊べる。

以上ザーッと紹介してきたけど、気に入りそうなゲームセンターはあった？

新宿にはまだまだたくさんの店がある。キミも自分の足でさがしてみようぜ!!





なんでもベスト5 ●ファミリー型レジャー大はやり

○参加率の高いファミリーレジャー（%）

1.	ショッピング	65.6
2.	外食	63.8
3.	運動会	48.7
4.	散歩	43.5
5.	ドライブ	42.8

余暇開発センター調べ（56年）

○安上がりのファミリーレジャー（年間平均）

1.	キャッチボール・野球	1400（／円）
2.	バドミントン	1700
3.	室内ゲーム	1800
4.	卓球	2200
5.	囲碁・将棋	2400

余暇開発センター調べ（56年）

○高いファミリーレジャー(年間平均/円)

1.	海外旅行	46万6200
2.	国内旅行	11万1000
3.	ゴルフ	8万5200
4.	帰省旅行	8万2400
5.	スキー	6万6000

余暇開発センター調べ（56年）

○子供部屋に多い人気者ポスター（%）

1.	松田聖子	21.5
2.	田原俊彦	13.9
3.	近藤真彦	11.4
4.	河合奈保子	9.5
5.	たのきんトリオ	8.2

第百生命（57年）

○子供部屋にあるもの（%）

1.	カレンダー	93.6
2.	目覚時計	90.7
3.	本棚	89.4
4.	ラジカセ	85.1
5.	電気スタンド	76.7

第百生命（57年）

○父親が父親らしく見えるとき（%）

1.	仕事をしているとき	38.8
2.	家族団らんのとき	33.5
3.	子供の教育への意見のとき	31.1
4.	家族旅行やレジャーのとき	22.5
5.	将来を語るとき	22.2

富士銀行（57年）

○学校給食によく出るメニュー（回）

1.	シチュー	123
2.	ミートソース	51
3.	ハンバーグ	51
4.	おでん	41
5.	ワンタンスープ	40

日本消費者協会（57年）

○学校でよく出る野菜（回）

1.	にんじん	711
2.	玉ねぎ	489
3.	キャベツ	220
4.	ねぎ	163
5.	しいたけ	131

日本消費者協会（57年）

○朝食の中味（%）金曜日

1.	ごはん（米）	74.3
2.	みそ汁	66.8
3.	たまご	42.7
4.	生野菜・果物	39.6
5.	パン	24.4

ＮＨＫ放送世論調査所（56年）

○夕食の中味（%）　金曜日

1.	ごはん（米）	59.4
2.	漬物	30.8
3.	みそ汁	29.2
4.	サラダ	13.8
5.	生野菜・果物	11.9

ＮＨＫ放送世論調査所（56年）

○よくつくる家庭料理（%）

1.	カレーライス	30.3
2.	野菜の煮物	20.0
3.	煮物一般	16.4
4.	ハンバーグ	16.0
5.	サラダ	15.2

ＮＨＫ放送世論調査所（57年）

○好きな動物

1.	イヌ	55.8
2.	鳥類	40.5
3.	ネコ	29.6
4.	ウマ	29　28.1
5.	ウサギ	26.4

総理府・世論調査（56年）

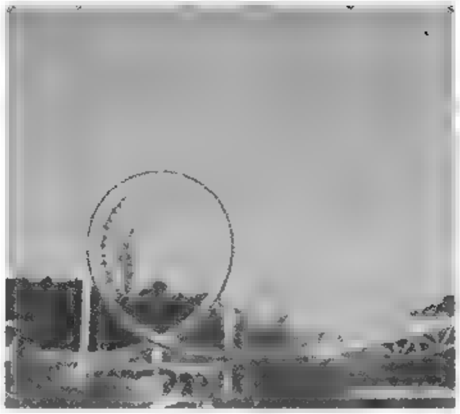
全国遊園地イベント詳報

知ってりゃトクする

北から南まで60ヵ所の遊園地情報











北海道・東北・関東

中島公園子供の国

札幌市中央区
011・521・6320

高崎観音山・ゆうえんちカッパピア

群馬県高崎市
0273・23・4123
●1/2〜16どんどん焼まつり。松小屋や竹馬コーナーを開設。期間中松飾り、だるまなどの縁起物を持参すると入園無料●ダイナミックなスリルを味わうなら、360度大回転宙返りジェットコースター●水上自転車、変型自転車●サルの国、芸をする日本ザル38匹が放し飼い。

小山ゆうえんち

栃木県小山市
0285・22・4115

西武園ゆうえんち

埼玉県所沢市
0429・22・1371
●1/2〜6、9、15、16子供ショー(忍者ハットリくん)●2〜3忍者ハットリくんともちつき大会、ライオンズ選手との交流会●3SSW(宇宙秘密基地)での宝さがし●その他しし舞いなど出し物多数●バイキング、空飛ぶじゅうたん、ウォーターシュートも楽しさいっぱい●ダイヤモンドルーム、ウェーブスウィンガー、ゲームセンター●小さいお子さま向きの遊戯マシーン●ウォーターパレード、金魚釣コーナー、噴水ステージ●大人1000円、小人600円(SSW大人500円、小人300円)●のるのるセット券(小人)ビッグマシーンセット券(大人)などチケット発売。

ユネスコ村

埼玉県所沢市
0429・22・1370
●41カ国の民家が点在する世界の公園村●オランダ風車やブリアン&フリッチェ恐竜館など見どころがたくさん●ペット動物園、動物ふれあいコーナー●ミニアスレティック●1/1無料解放

東武動物公園

埼玉県宮代町
0480・93・1200

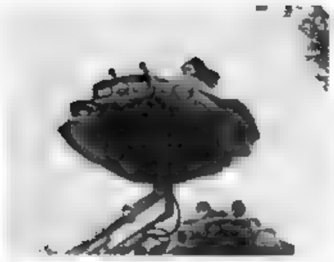
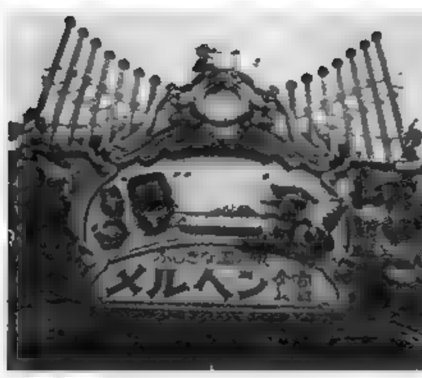
豊島園

東京都練馬区
03・990・3131
●12/25〜26ありがとう'82‼入園料だけで遊具のりほうだい●1/1〜9ファンタジックマジックショー(ぬいぐるみキャラクターのマジック)。ぬいぐるみ大相撲●大人1000円。小人500円。

後楽園ゆうえんち

東京都文京区
03・811・2111
●12/26・1/1〜9・2/27までの日祝日スーパーヒーロー大集合と大パネル展●1/1〜5・9・15・16の日曜日ちびっ子に大人気のマスコット、ドンチャックとあそぼう●1/1〜5・1/30までの日、祝日ピエロ軍団●1/1〜30スーパースター新春年賀状展、スターの皆さんからの自筆賀状で新年おめでとう!






●野外劇場入場者ちびっ子に下敷プレゼント●どきどきコースターブーメランと球場も一望のスカイフラワーなど楽しさいっぱい●ド迫力360度大回転連続エンタープライズ●魔法のじゅうたん「フライングカーペット」●四次元の世界ミラーワールド●ふしぎな国の旅「メルヘン館」●からだじゅうジャンプアップのジェットコースター●TVで人気のアクションキャラクタ登場野外劇場ライブショー●愉快なゲームコーナー●都心型遊園地（トラディショナルパーク）

レジャーランド平和島

東京都大田区
03・768・9111

浅草花やしき

東京都台東区
03・842・4646

二子玉川園

東京都世田谷区
03・700・1005

よみうりランド

東京都稲城市
044・966・1111

●屋外アイススケート3／31まで●滑走料大人1300円、小人800円（遊園地入園券付）●平日10時～17時、日、祝日9時～17時●シーズンフリーパス大人10000円、小人6000円●12／26シュガー（公開番組）●12／26～30スケートフェア'82ラストチャンスプレゼント（抽選でアイススケート靴他、景品プレゼント）●2～4と日祭日佐野稔アイスショー。11時30分・14時の2回公演（雨天中止）●1／2～9 24匹のワンちゃんによる「ワンワン大サーカス」（空中ブランコ、綱わたり、火の輪くぐりなど数々の妙技を披露）●1／2～30全国各地の珍しい凧100点を展示した「凧展」●1／15ファン参加ゲームなど盛りだくさんの'83GOGO巨人軍」藤田監督、王助監督、レギュラー選手総出場（雨天中止）●絶叫の「立ち乗りコースター」、世界最大の「観覧車」、立体ハイウェイ「ゴーカート」で遊びを満喫しちゃおう●生きている化石の海水水族館大人300円、小人200円●黒い曲芸師アシカショー大人300円、小人200円●12／31、1／1休園（火曜定休、1／4は営業）●大人800円、小人400円。



東京サマーランド

東京都秋川市
0425・58・6511

●1／1～7アラレ神社に初詣のあと記念撮影大会（あさりちゃんのフォトプレート付）●アラレちゃんキャラクターの記念マンガスタンプラリー●はねつき大会とアラレ自転車からローラーまで空くじなしの大福引大会もあるよ●1／1～7・9・15・16人気絶頂の「宇宙刑事ギャバン」アクションショー●1／1～7爆笑初笑い大会（1／1青空千夜一夜、2ヒップ・アップ、3おぼんこぼん、4ゆーとぴあ、5山田邦子、6W・コミック、7旗ケンジ、1／1～7有馬靖彦とデキシージャイブ●アイス・スケート3／6まで

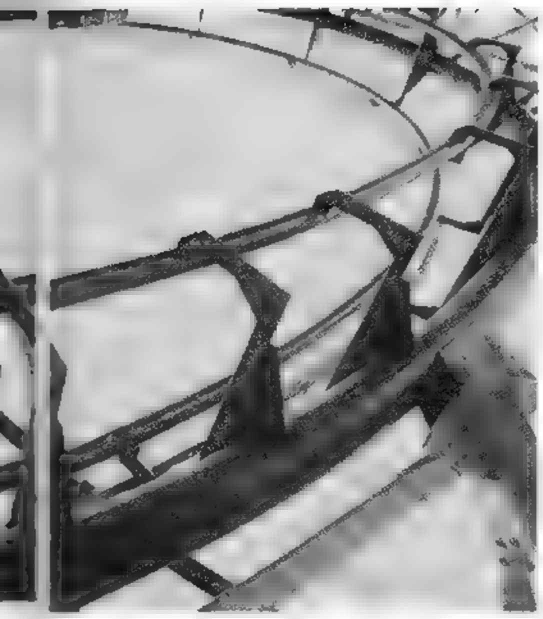
多摩テック

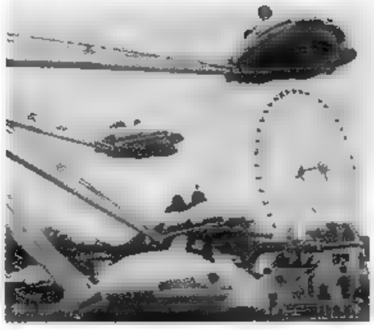
東京都日野市
0425・91・0820

向ケ丘遊園

神奈川県川崎市
044・911・4281

●スリル満点、宙返りコースター、スカイハリケーン●無重力体験が味わえるスペースセブン●鉄道マニアには鉄道資料館が魅力●4／3までスケートリンク開場。朝日スケート











教室も開催中●期間中、会員証提示割引あり●滑走料（入園料共）大人800円、小人500円●スケートメイツ回数券発行、10回券大人6000円、小人3000円。5回券大人3000円、小人1500円●平日10時～18時（フリータイム）休日9時～18時（3時間）●12／31～1／1休園●花と緑とメルヘンいっぱい大自然遊園地。

横浜ドリームランド

横浜市戸塚区
045・851・1411

●ドリームスケートフェア、1／7の毎土・日曜及び冬休み期間中の毎日抽選でプレゼントが当たる●クリスマスライブコンサート、12／25出演新田純一、石川秀美ほか●元旦～4お正月ハッピーフェア」開催。毎日先着5000名に「大入袋」をプレゼント。餅つき大会、ハッピーパレード、パントマイムショーなど●12／31休園●大人1200円・中高生1200円・小人600円。

氷川丸

横浜市中区
045・641・4361

京急油壺マリンパーク

神奈川県三浦市
0468・81・6281

江の島水族館

神奈川県藤沢市
0466・22・4850

●1／1～7 正月の記念写真プレゼント●世界的有名な総合水族館●大ウミガメ30頭の大群泳●世界最大級のシャチのマリンエンジェルスショー公開●世界初の巨大チョウザメ（体長2メートル）の群泳とペンギン・カワウソのショーが初お目見得●クジラとイルカのハーフの子〝クリちゃん〟が人気もの●入場料大人1400円小学生700円●年中無休（12／31休館）●水族館サカナショー（約10分）、海の動物園ペンギン・カワウソ・オタリアション（約20分）、マリンランドアシカ・イルカ・クジラショー（約35分）●日祭日16時以後の「ショーの増設」あり

相模湖ピクニックランド

神奈川県津久井郡
04268・5・1111

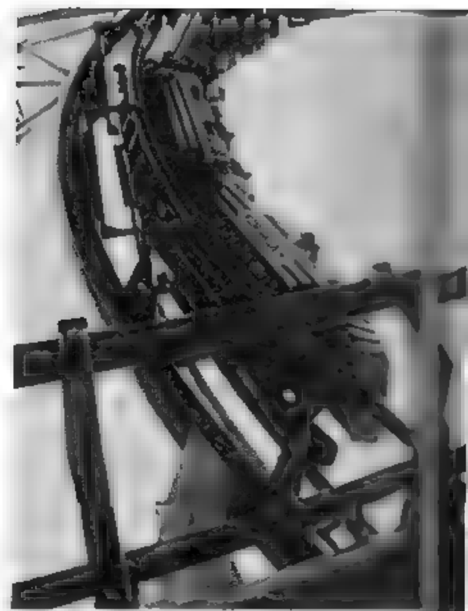
●1／3自作凧での新春凧あげ大会や各国の凧のデモンストレーション●餅つき大会●1／30マラソン大会●地図とコンパスがたよりのオリエンテーリング●スリルとスピードのスーパースライド●入園料大人800円中学生600円小学生・幼児500円●火曜日と12／29～1／1休園（12／28、1／4開園）●アイススケート2月27日まで●休業日は休園日と同じ、但し12／29、1／1営業、12／30～31休業●平日10時～16時、日、祝日9時～16時●大人1200円、中学生700円、小学生、幼児600円（入園料込みフリータイム）●無料スケート教室開催

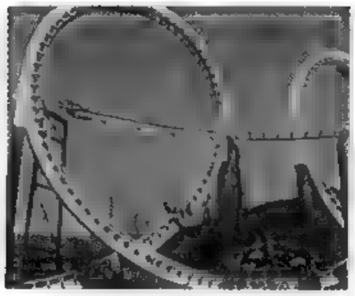
中部

日本ランド

静岡県裾野市
05599・8・1111

●単一リンクでは日本最大！ 富士山2合目、日本ランド・マンモス・スケート場●休前日はオールナイト営業、エッジの音も冴えるよ！（2／27まで及び12／31～1／4）●スケートの問合に、トータル・ダメージ92、8GTのスペース・コースター やスーパー・スターなどで遊ぼう●岩山でも氷上でもガンガン走れる氷陸両用探検車●富士をバックに大



観覧車●アストロライナー、サイクル・モトクロス、ポケット・バイク、SL列車●1/15～23氷の祭典●大人800円、小人500円（滑走無料）●平日9時～17時、休日0時～17時●雪あそび広場3/27まで、平日9時～17時休日8時30分～17時（入園料だけで無料開放）

富士急ハイランド

静岡県富士吉田市
0555・3・2111

●富士山の真下、5つのリンクが勢揃い/富士急ハイランド・スケートセンター●12/26・第2回渡辺絵美クリスタルショー●スピードガン使用の〝スピード測定会〟（毎休日）●3/20までの毎休日前夜と1/1～4の間、ロマンチックなオールナイト・スケーティングを！●休日は「氷上お楽しみカーニバル」開催●1/1、2新人歌手と一緒に氷上もちつき大会「おめでとう新年」●1/30'83年新作水着を披露「氷上水着ファッションショー」●スケート教室毎日開催（無料）●アフタースケートには、超大型連続2回転宙返りコースター、ダブル・ループと迫力満点のジャイアント・コースターでスリルを満喫しちゃおう●大人1000円、小人500円（スケート滑走は無料）●12/25三原順子ショー（ハイランド大劇場）●2/13松本伊代ショー（ハイランド大劇場）

伊豆富士見ランド

静岡県韮山町
0559・4・2121

●食べて遊んでショーを見よう●12/25～31、年忘れショー（東家次郎他出演）●ちびっこに大人気のスカイコースターやジェットファイター、南国ムードの植物公園館ではフラワーボートと雨の日でもエンジョイできる●色とりどりコンピューターカラー大噴水●オリエンテーリング、テニスコート、ファミリーアスレチック、ゲートボールでご家族一緒の体力競争●みかん狩り（12月末日まで）●すすき狩り（料金無料）

御殿場ファミリーランド

静岡県御殿場市
0555・3・1616

●富士見まっさかさま、スタンディング・コースターでスリルは満点●乗物の国は、スペースセブン、ローターウェーブなど盛りだくさん●3/21までスケートリンクは色とりどり（土曜日オールナイト）●大人800円、小人500円（滑走料含む）

熱海後楽園

静岡県熱海市
0557・82・0121

浜名湖かんさんじ遊園地パルパル

静岡県浜松市
05352・7・0311

●元旦～3先着入園500人の子供に、遊園地パルパルオリジナルノートプレゼント。お遊び広場で駒や羽子板貸し出し●アクティブ派は急流すべりにジェットコースター●スカイサイクリング、ツインドラゴンも楽しみ●ロープウェイ大人700円、小人350円（往復）●ミラーハウス、びっくりハウス（屋内施設）●大観覧車〝ひまわり〟、わんぱくの森（屋外施設）●毎水曜日休み大人600円、小人300円

下田海中水族館

静岡県下田市
05582・2・3567

淡島海洋公園

静岡県沼津市
0559・43・2236

恵那峡ランド

岐阜県蛭川村
05732・5・3125

日本モンキーパーク

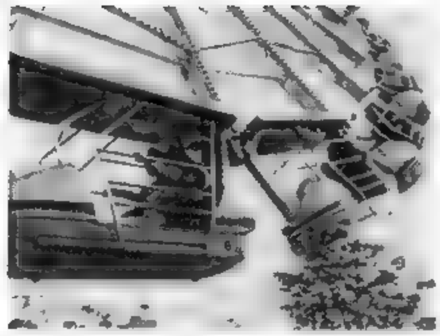
愛知県犬山市
0568・61・0870

鈴鹿サーキット

三重県鈴鹿市
0593・78・1111

●1/3'83中日カップ鈴鹿オールスターモトクロス●1/15、16鈴鹿300km自動車レース●1/22、23オ






ールスタートトライアル●1／1〜16'83新春フェスティバル、福引大会、おもちゃ市、ぬいぐるみパレードなど●入場料大人800円、小人400円

長島スパーランド

三重県長島町
0594・2・1111

●スリルあふれるコースターが3種類も（ルーピングスター、シャトルループ、コークスクリュー）●大人700円、小人400円、幼児200円●屋内アイススケート場

近畿

八瀬遊園（グランドスケートリンク）

京都市左京区
075・781・9151

●京都で唯一のオープンリンク●三方を山に囲まれた美しい自然のリンクサイドが売り物●スケートの行き帰りはプレイランドでルンルン●2／27まで無休●大人1100円、中・高生900円、小人700円（17時からナイター料金大人600円、中・高生500円、小人400円）フリータイム制・八瀬遊園入園料含む●貸靴料は1日300円●平日正午〜20時、日・祝日1／1〜7 9時〜20時●大自然の中、おもいっきり遊んでみよう。

比叡山頂遊園〈人工〉スキー場

京都市左京区
075・781・8145



●京都市内からわずか30分●砕氷雪とスノーガンによる人工雪が好評●ケーブル連絡滑走券（八瀬遊園からのケーブルカー往復運賃含む）大人2000円、小人1000円(平日)大人2300円、小人1200円(日祝日)ナイター1600円（18時から）●10時〜22時(平日)、9時〜22時(日、祝日、1／1〜7)

伏見桃山城キャッスルランド

京都市伏見区
075・611・5121

●'83新年こども大会。1／1〜3ちびっこお年玉福引き大会。よいこのコマ回し大会。ぬいぐるみ"桃太郎一家"の新年ごあいさつ。1〜5MBSちびっこまんが映画大会。1〜10ちびっこ竹馬あそび。4よいこのローラースケート早すべり大会。5ちびっこ魚つり大会●1／15・16第4回少年勝抜き将棋大会●大天守閣では特別展、江戸時代の町人文化を開催中●12／25'82ファミリークリスマスの夕べ（18時から）●1／3'83よいこの書初め大会(伊勢神宮奉納)●1／9'83桃山御陵一周・ファミリーマラソン大会●キャッスルランドはのりものたくさん●のりもの券発売中(1000円券、2000円券)●入場料大人700円、小人350円。

エキスポランド

吹田市千里万博公園
06・877・0543

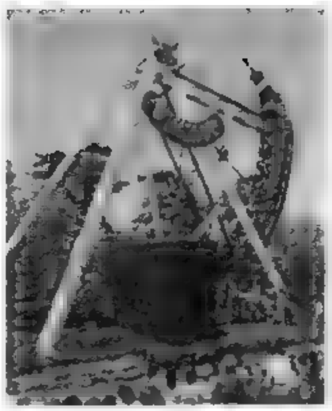
●1／2・3・4頭をなぐると"やる気"がおこるという「弥留気地蔵」がやってくる●伝統工芸である"佐治手すき和紙"の実演コーナーや佐治和風の工作教室開催●「YES・NOクイズ大会」など盛りだくさん●日本初の3回宙返りコースターのパンチは超ヘビー級●入園料大人500円、小人200円●12／27〜1／1・水曜休園、1／2〜7無休

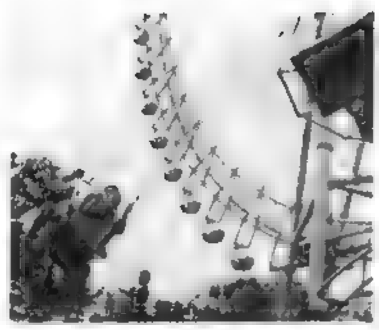
奈良ドリームランド

奈良市法蓮町
0742・23・1111

●1／1園内天満宮で先着300名にミニ絵馬プレゼント●1／2〜4先着500名に抽選でカルタ、双六、蓮凧などお子様お年玉プレゼント(花時計前市民ホール)●1／3・15かわいいぬいぐるみたちとの記念写真









プレゼント午前、午後100名ずつ（園内中心オペラ大噴水前ひろば）●餅つき大会、ハッピーパレード、パントマイムショーなどイベント多数●12／25〜28お子様とスキンシップ親と子のスケート教室●アイススケート3／6まで●大人1800円（日、祝日2300円）、小人1200円（日、祝日とも）●奈良ドリームボウル、年忘れ・新年ボウリングコンペ●入園料大人1300円、小人700円（日・祝日大人1800円）●氷上ゲーム大会（カーリング・ストーン大会、氷上ビリヤード大会など）●12／29〜31休園（アイススケート12／31休業）

玉手山遊園地

大阪府柏原市
0729・78・6348

京阪ひらかたパーク

大阪府枚方市
0720・44・3475

みさき公園

大阪府岬町
07249・2・1005

六甲山〈人工〉スキー場

078・891・0366

●街から30分でゲレンデ到着●3月中旬まで無休（9時〜21時）●平日滑走料（平日）大人1400円、小人700円●スキースクール開校中2／25まで（火・金）1200円●バッジテスト2 5参加料2500円

さやま遊園

大阪府狭山町
0723・[illegible]5・0101



PLランド

大阪府富田林市
0721・2・4・0841

あやめ池遊園地

奈良県奈良市
0742・45・0971

生駒山上遊園地

奈良県生駒市
07437・4・2172

甲子園阪神パーク

兵庫県西宮市
0798・47・6001

●ぐ〜んと広くなったオープンリンクで、エンジョイスケーティング。

3／6まで無休（12／31、1／1を除く）●遊園地、動植物園も楽しさいっぱい（木曜定休）●大人1000円、学生800円、小人600円平日11時〜19時、土曜11時〜20時、日祝日1／2〜5 9時30分〜19時平日フリータイム

須磨浦山上遊園

神戸市須磨区
078・612・2141

宝塚ファミリーランド

兵庫県宝塚市
0797・87・1121

●1／1〜2／8ミュージカル・プレイ「こぶし咲く春」、グランド・ショー「ラブ・コネクション」（星組公演）●1／1〜2／22ヤングパワーが大爆発！ 木下サーカスショー●スリルいっぱい空中大ブランコショーやオートバイ宙返り●サーカスでラクダに乗ろう●アラレちゃんと遊ぼう●大人1400円、小人700円（入園料は別）

東条湖ランド

兵庫県社町
07954・7・0268









中国・四国・九州

岡山ファミリーランド

岡山県岡山市
0862・52・2188

のうが高原

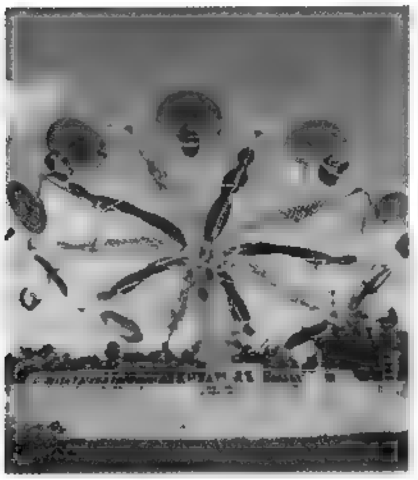
広島県甘日市町
0829・38・1121

ヒロシマナタリー

広島県廿日市町
0829・36・1166

吉野川遊園地

徳島県鴨島町
08832・4・1518
●1／2新春カラオケ大会、3新春マジックショー、4新春ジャズコンサート●ヤングに最高の人気のパラト・ルーパーにこども汽車●火曜休園●大人700円、小人400円



奥道後遊園地

愛媛県松山市
0899・77・1111

香椎花園

福岡市東区
092・681・1602

だざいふえん

福岡県太宰府町
09292・2・3551

到津遊園

北九州市小倉北区
093・651・1895

別府ケーブルラクテンチ

大分県別府市
0977・22・1301

ひのくにランド

熊本県宇土市
09642・2・5111

三井グリーンランド遊園地

熊本県荒尾市
09686・6・1122

こどものくに

宮崎県宮崎市
0985・65・1111
●1／1～3新春凧あげ大会。洋凧和凧、手製凧それぞれで高さを競い合う。午前の部10時30分～12時、午後の部13時30分～15時30分（雨天中止）●ジャンボかるたとり大会。70×90センチの大かるたを取り合う。11時～14時30分●羽根つきコーナー、おじゃみコーナー、竹馬コーナーなど、正月らしいコーナーを設置●急流すべり、サイクルモノレール、ジョイフル自転車、チェーンタワーで遊び、ラクダやくじゃく、白鳥、園内の植物を眺めながらのんびりと●入園料300円（大人、小人共）●8時～17時●無料遊具の多さが特長



川島恵ちゃん ビデオゲームにアタック！
―フロント・ライン・タイトー

本格派の歌手を目指す川島恵ちゃんが、コミカルなコンバットゲーム、フロント・ラインにアタック。「ビデオゲームは結構得意なの」という恵ちゃん、果してその結果は？

川島恵ちゃんと待ち合せをしたのは赤坂にある東芝EMIのフロント・ロビーだった。

「おはよーございます。」の声とともに現われた恵ちゃんは、高校を早退して来てくれたのだ。

我々、テクノチック・コンピュートピア取材班（自からそう名付けたのだ）と顔合せをした後、編集長の繰つる近代装備を満載した取材用ワゴンで、一路平河町にある「タイトー」本社へ突入したのだった。

「タイトー」本社の一階には、なんと無料のゲーム・センターがあるのだ。というのは嘘で、確かに最新のビデオ・ゲームが10数台の他に「チャンピオン・シップ」「バスケット・ゲーム」など可愛らしいものまで並んでいる。けど、これは日本各地からやってくるユーザーのためのショー・ルームで君たちが行ってもやらせてはもらえないのだ。

ユーザーは日本に限られたわけではなく、外国から買い付けにくるユーザーも多い。

恵ちゃんと我々取材班がショールームに到着したのは、ちょうどお昼休み。社員たちに混じって外国人のユーザーもプレイしていた

恵ちゃんがトライしたのが、ウワサの新製品「フロント・ライン」。

マシーンを前にすると、しばし沈黙ひたすらゲームにはげむ。

「レバーが3つあるから難かしいワ」

といってニコリと眼かあう。



アタック開始、胸が鳴るワ



ンッ!?

点数をみると、なんと600点。ムムムムッ、これではアカンではないか。もチットがむばってくりやれ。

編集長か、なにやら攻略法をさずけている。

「はい。わかりました」

と素直にウナずく恵ちゃん。再度トライ。

ジョーズクいくとニコリと微笑み、ヘタくいくと真顔に戻る。

とゆーことは、微笑が多いほど点数は高いと思えばマチガイない。

今回は、前回よりやや高い800点。だが、まだまだ戦車は出てこない

だが、微笑みの度数は回を追って高くなっていったのだ。

8回プレイ中、最高得点は1000点

やっぱり、健康的若さの勝利か。

その後、ショールームにある他のマシーンに挑戦。でも、最高にお似合いなのがバスケット・ゲームの「ゆかいなどうぶつランド」でした。



タイトちゃんと記念撮影

フロントライン《遊び方》

●谷間の風景で、プレイヤー(軍曹)が現われるとゲームスタート。

●コントロール・レバーは、軍曹、または装甲車、戦車の動きと手榴弾の方向か操作できる

●チャンネル・スイッチは弾の方向と発射をコントロール

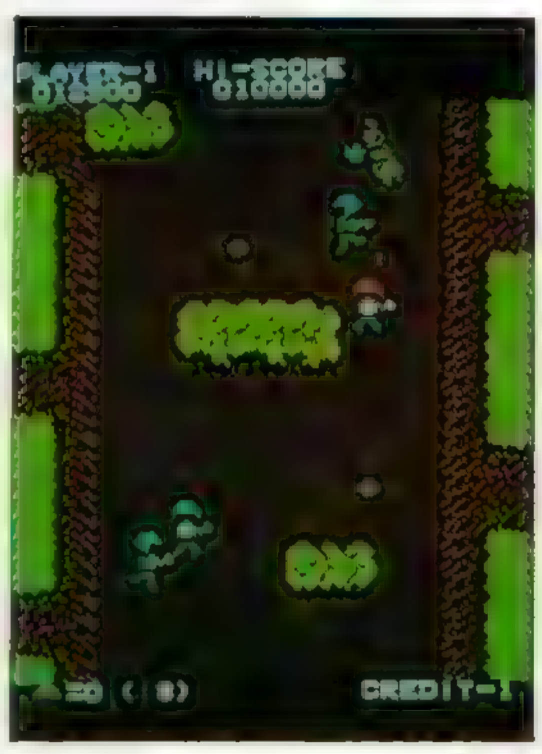
●軍曹をコントロール・レバーで操作しながら、敵をピストルや手榴弾で撃破して敵陣めざして進んで行く

●谷間戦・草原戦・石壁戦で討ち勝ちなから装甲車や戦車に乗ったり降りたりし、敵をすべて撃破し、敵陣へ手榴弾を。白旗を持った敵兵か出て来たら、ワンパターンクリア

フロントライン㊙攻略法

●まず、登場する乗物の特徴を覚えておこう。

戦車――スピードは遅いが弾の飛距離か長い　敵装甲車からの攻撃2発を受けなければ大破しない。装甲車――弾の飛距離は短いがスピードは戦車の2倍で機動力かある



谷間での迫兵戦。片っ端からやっつけろ

1、谷間(歩兵)戦

●敵か固まって攻めて来たら、ピストル一発で数人を倒せる。ただ早めに射たないと敵は散ってしまう

●木の中や木の向うのまとまった敵には手榴弾を使え

●敵歩兵か前から現われたら、一度後ろにさがってから攻撃せよ

●作戦――敵か地雷の近くに集まって来たら、ピストルで地雷を狙い射て。爆風で敵を一度に撃破できる。敵はすべてやっつけること。あとになって残りがワッと出て来るので要注意。

2、草原戦

●乗物(戦車・装甲車)か出て来たら、早目に乗り込むべし

●敵戦車・装甲車か出て来るまでは、



橋を渡る前に敵のタンクは壊滅しろ



やられる前に飛び降りろ

やたらに動きまわるな 装甲車で敵戦車を倒すには2発命中させること

●草地に突っ込むとスピードかダウンするので注意せよ。

●草原戦以後、軍曹は両側とちらかの山に近づいて行動すること

3、砂漠戦

●岩を利用して敵の攻撃をかわせ

●橋のたもと（手前）の敵は全て撃破せよ 残った兵が次のゾーンでフノスされて出て来る

●橋は装甲車で渡れ。そして弾はつづけさまに射つことた。

4、敵陣戦

●速い動きで背後から攻撃してくる敵に注意し、壁を利用し敵を倒すこと

●敵陣は、軍曹か乗り物から降りて、手榴弾を投げ込まなければ爆破てきない

・作戦 敵か弾を射ったあとは、数秒間攻撃して来ないので、必ず、敵か弾を射った直後に攻撃すること

●軍曹は自ら乗り物を捨てろ。敵は数秒間その乗物を攻撃して来る その間に近ついて手榴弾て破壊しろ

敵陣は手榴弾てないと破壊てきない 早く白旗を振らせろ

以上、君の幸運を祈る





ウルレンソー バスケットゲーム



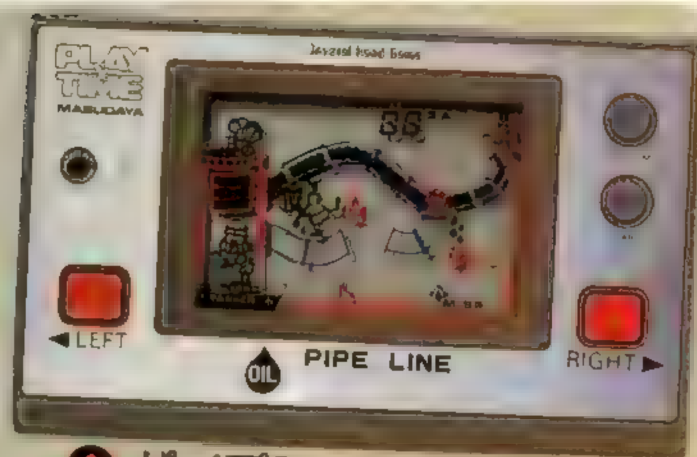


チャンピオン ノノの迷ドライバー

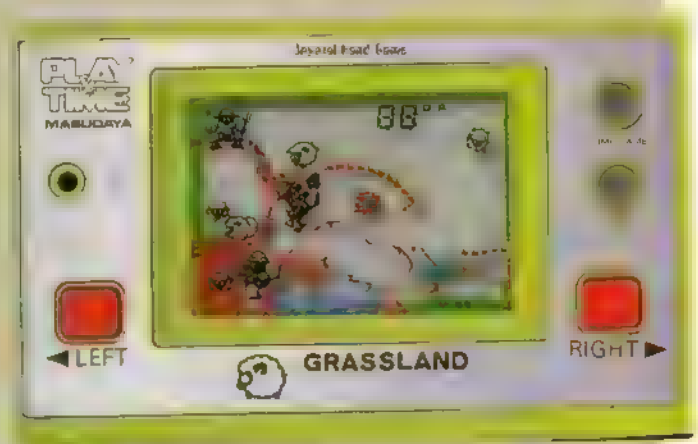


新しい34名にプレゼント

18ページで紹介した、ハンドゲームの中から、創刊記念として、読者のキミたちに、見つくろってプレゼントしちゃおう。詳しくは、99ページを見てね。



パイプライン(3名)
マスダヤ　定価3,980円



グラスランド(3名)
マスダヤ　定価3,980円



カード&アクション・ダグラム(5名)
タカラ　定価6,980円



ハローキティ・テニススクール(2名)
トミー　定価4,970円

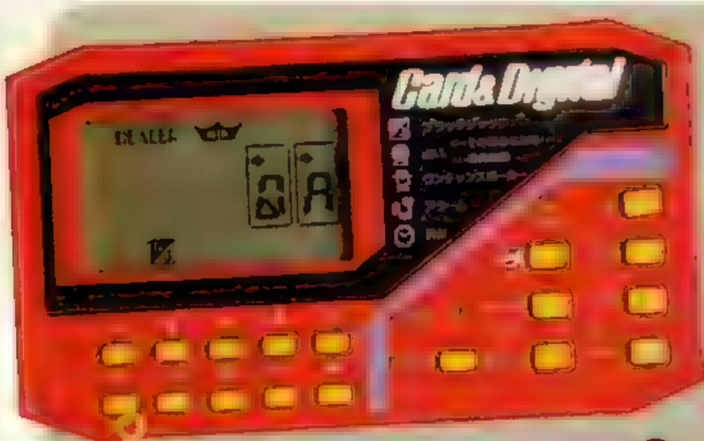


ハローキティ・スクールバス(2名)
トミー　定価4,970円

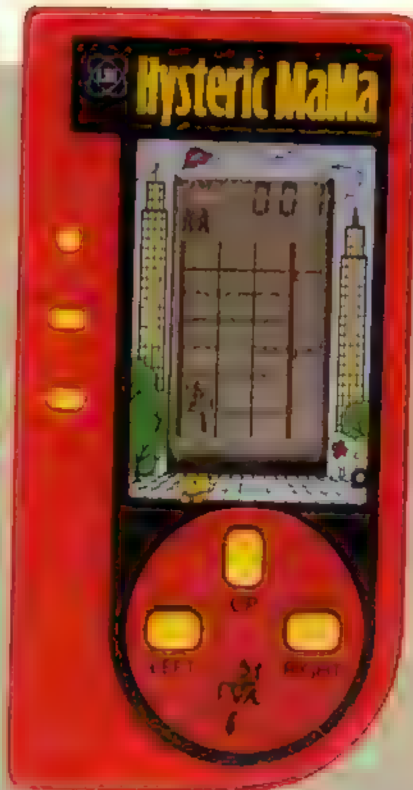


ハローキティ・シーサイドホリデー(2名)
トミー　定価4,970円

いっちゃんハンドゲーム



カードアンドデジタル(6名)
タカトクトイス　定価5,800円



ヒステリックママ(2名)
タカトクトイス　定価4,500円



モンスターパニック(2名)
エポック社　定価4,980円



ソーラーシャトル
カシオ　定価3,980円



マネーボム
カシオ　定価3,980円

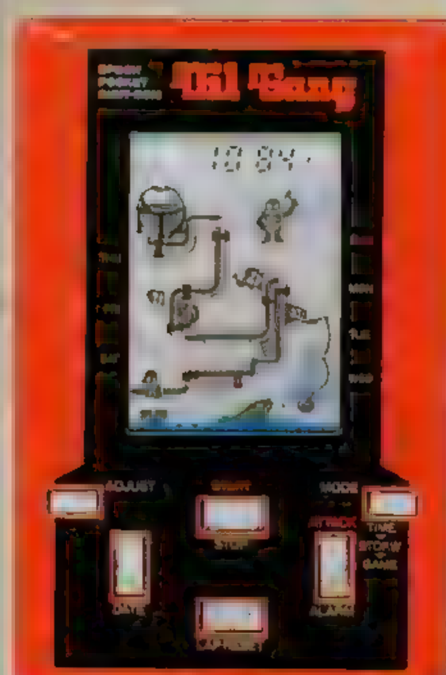


ボクシングゲーム
カシオ　定価5,980円

パクパクマンII(2名)
エポック社　定価4,980円



空挺部隊(3名)
マスダヤ　定価5,900円



オイルギャング(2名)
エポック社　定価4,980円



敵のクルマをブチ壊せ

NEWゲーム「バーニン・ラバー」



さて、バーニン・ラバーの始まりだよっ。ふんどし締めてがんばらねばっ。ねっ……

●自分のクルマが敵のクルマにぶつかると、クラッシュするのが今までのゲーム。ところがところが、「バーニン、ラバー」は、自分のクルマを敵のクルマに接触させ、道路の端に押し出してクラッシュさせて得点するというユニークゲーム。
ジャンプしたり、ぶつけたりのカーチェイスを楽しもう。

〈遊び方〉

2方向レバーで車を操作し、道路の端に敵の車をぶつける。レバーを上に入れるとスピードが増し、下はスピードダウン。

攻撃・防御・海のときにはジャンプボタンを使う。

自分の車が道路の端にぶつかったり、海に落ちると1台減り、持ち数がなくなるとゲームオーバー。

春夏秋冬の画面のうつりかわりを楽しみながら、レッツGO！

〈高得点のコツ〉

●ジャンプは時速100km以上になればOK。自分の車のスピードによってジャンプの距離が変わる(赤ボタン)。できるだけ100km以上を保つようにして、ぶつかりそうになったらすぐジャンプ。着地のついでに、敵の車を押しつぶしちゃおう。

!のマークが出たら、海が近いのだ。ジャンプ一発、飛び越えてクリアしよう。島に着地したら、サービスポイントが1000点追加されるぞ。

ただ走って敵をクラッシュさせるより、



㊗ さくらが咲きみだれるピンクのコース。(細い道が続くので、たくみにジャンプをして、ピンチを切り抜けてねっ)

四季に応じて、画面の色が変わる。日本的なんだよねっ、これが……



㊗ 雪がつもってホワイトコース。(山が連なりたいへんだ！)



㊗ 秋の画面は燃えている。オレンジ・イエローのコース。(これは難関だぜっ！やたら道が入りくんでる)



㊗ 新緑あざやかグリーンのコース。(海がいやらしくとぎれるので注意！)

BURNIN'RUBBER

ジャンプを多用するほうが、高得点につながる。

●敵の車の形によって、はじき返される車が違うので要注意。

そのかわり、うまく自分の車をぶつけて道路端に激突するのを避けたり、敵同士をぶつけてクラッシュさせることができる。カベぎわで玉つき衝突させればいうことなしだ。

220㎞以上になると決して後ろへははじき突ばされない。――地上最大のクラッシャーになるのはダレだ！



海がとぎれてもなんのそのっ！ ジャンプだ行くぜっ "マッハGO！"

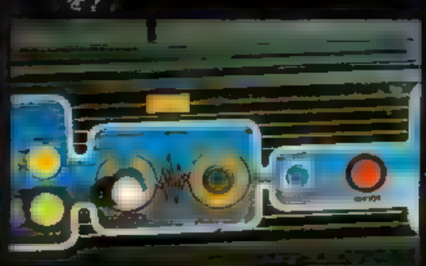


ビックラマークの出現だ！ 海が近いぞ。さあ、ジャンプの用意はもういーかい？

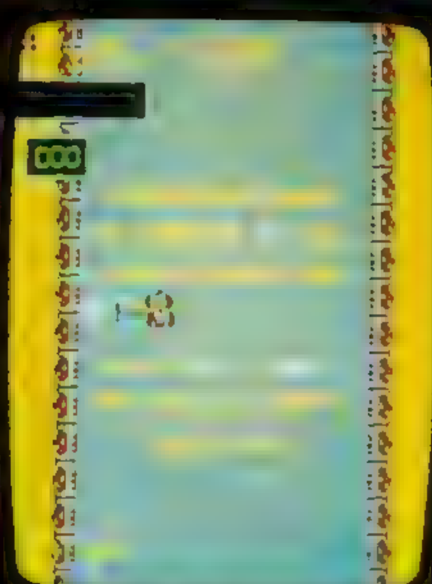
ジャンプ無用の一本道だ！ 敵もいないしラクチンだねっ。



興奮のクラッシュゲームのメーカー・データイースト㈱では、各種ゲームのアイデアを募集している。最優秀賞は100万円の賞金が用意されてきるのダ。資料請求の方法は、アミューズメントフォーラムPart2(P 99)を！



レバーを上げるとスピードアップ！ 下げるとスピードダウンだよっ。左右の操作は幅よせに――赤いボタンでジャンプして、高得点も思いのまま。

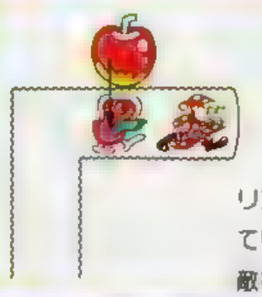


やったねここが、ゴールイン！ はてさて次は、どんなかなっ？

街中で話題騒然！ビデオゲームMr.Doゲームテクニック大公開!!



カラフルな画面に飽きさせないおもしろさ。Mr.Doは覚えやすくて奥の深いビデオゲームです。ハイスコアはリンゴが決め手／攻撃パターンは様々ですが、その基本は何といってもリンゴ落とし作戦／主なテクニックは図のように5通りあります。



1 リンゴの真下を堀ってリンゴを落とし、敵をつぶす。



2 リンゴを押して落とす。(たくさん敵がつぶせる)

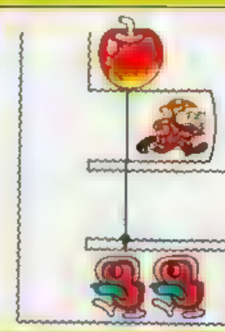


3 リンゴの下から堀り、途中でコースを変えて落とす。

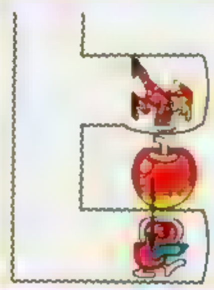


リンゴの性質を熟知しよう／

①Mr.Doもリンゴの下敷きになると死んでしまいます。
②リンゴは2段以上の高さから落とすと割れてしまいます。
③リンゴを互いにぶつけると2個とも割れてしまいます。
④薄い壁だとリンゴは突きぬけてしまいます。



4 敵より2段目を堀り、真下にリンゴを落としてつぶす。



5 敵がリンゴの下を堀り始めたら、リンゴを上から押してつぶす。

以上のテクニックを理解したら、あとは練習あるのみ。ハイスコアを目指してレッツ・プレイ／きっと君もトリコになる。
次回はさらにハイテクニックを紹介します。

ゲーム アイディア募集

詳しい内容は追ってお知らせいたします。

UNIVERSAL
株式会社ユニバーサル
ユニバーサル販売株式会社
本　社　〒103 東京都中央区日本橋堀留町1－7－7　☎(03) 661-0330代

わが、アミューズメント人生 昨日、今日、明日・・・

遊びは年を追うごとに移り変わりを見せている。棒っきれのチャンバラごっこがプラスチックの刀になり、竹馬がプラスチック馬に。そして、手作りの遊びは父親たちの世代の遺物的存在と化し、今や孤独な遊びの時代となりつつある。機械をオペレートする。コンピュータさえも遊び感覚で扱う世代が激増している。物質的な豊かさによる遊びの変質化と呼んでさしつかえないだろう。そこで、アミューズメント関連業界の三氏に、それぞれのアミューズメント人生を交えながら、遊びの原点について語って戴いた。

アキない学習効果のある遊びを

中村 雅哉 氏●日本アミューズメントマシン工業協会・会長 ㈱ナムコ代表取締役

Q 常に遊びを"クリエイトする"ことを考えていらっしゃる——。

A 熱中できる、夢中になれるというようなゲームを提供する立場にあるわけです。

　ゲームに没頭できる、つまりそれだけゲームを楽しんでもらえるということになります。

　ということは、ゲームを創る側の姿勢としては、何十回、何百回やったとしてもアキが来ないようなもの、やればやるだけ夢中になるし、それに伴って学習効果が表われる、奥の深いゲームを創ることだと思います。

　努力の甲斐があるゲームを創る——遊びのクリエイターなのです。

Q しかし、そうなると、とっつきにくいのでは?

A そんなことはありません。ゲーム内容にマッチしたサウンドなど、感覚的な点を重視しています。

　ただ単に、ありきたりの音を出すことはしないで、楽曲としても値打ちのあるものを作って、とっつきやすいように気をつかっています。

Q そうなると、ゲーム自体が次第に本物指向へと移って行くと?

A お客様の要望にもよるでしょうが、スリーディメンションとか、ボディソニックのように、からだ全体で感じて、エキサイトさせる装置や環境を作る必要はあるでしょう。

Q 当然、大型化します。するとゲーム代は高くなるわけですね。

A 現在のゲーム代百円というのは、適当だと思いますし、今後仮りに、本物指向のゲームが出たとしても、ゲーム代に見合った満足が得られるなら、五百円でも千円でも、それは妥当だと思います。

Q 子供たちが、お金を遣いすぎるとかの問題には?

A 今ある社会問題は、子供たちがゲームをしたいがために、そのお金をどうにかするというところにあるわけです。

　ですから、業者の方で、そうさせないように、ロケーション営業の段階で配慮し、金を遣いすぎているようならその子に"今日はこのくらいでやめましょう"と言って帰らせるようなことをしなくてはならないでしょう。

Q 子供たちへ、ゲームはこうして遊んで欲しいというようなことは?

A ゲームをする時には、ゲームに夢中、没頭すること。ただ、一旦ゲームが終ったら、ゲームに夢中になったと同様に勉強などをし、共同生活、社会生活の一員として役立つことをしなければなりません。



幼児対称の木馬が原点

会長
内田　博氏
●日本アミューズメント・オペレーター協会会長 ㈱友栄代表取締役

Q　内田さんは、幼児物を中心に扱っていらっしゃいますが、これが遊びの原点と考えて？

A　そう、私のところでは、幼児対象のアミューズメントですね。

　家族で、ショッピングセンターの屋上で、青空の下、子どもたちが遊んでいる、とくに乗り物に乗った子どもが得意そうに親に手を振っている場面を見たりすると、〝ああ、いいことをしているんだナ〟と思うんです。

　非常に地味な仕事ではあるけれど、やり甲斐のある仕事だとね。

　いわゆるテーブル型のゲーム機が、急速に伸び、この業界もずい分変わって来たのですが、やはりベースとしては幼児対象の木馬から始まるんじゃないかなと思います。

Q　すると、これから先も幼児物中心に？

A　ええ、屋上の遊園地で遊ぶ時は、子どもたちっていうのは、ビデオゲームが置いてあっても、そっちで遊ばないで他の遊びをする。その方が多いんです。

　遊園地、デパートの屋上などでは、やはりもう少し年代の下がった幼児物や、親子で楽しみながら遊べるような施設は絶対必要であるし、これから先もなくならないものなのです。

　例えば、ショッピングセンターの屋上遊園の場合、家族で来れば、お母さんはショッピング、お母さんと子どもは屋上で遊ぶというパターンが多いですね。一つの場所でそれぞれが楽しむことができるわけです。

　平日は子ども連れの母親が、買い物のついでにちょっと遊んでいくとかですね。

Q　ゲームとの両立ですね。

A　先ごろ、アメリカの博士の論文に〝管理職たる者、パックマンをやるべし〟というのがありました。やるべしというより、やらなくちゃいかんという趣旨のもので、パックマンの迷図を脱出するゲームから判断力を養い、決断力を養成し、冷静に先を読み、管理職の任を全うせよという内容です。なかなか興味深い論文でした。

Q　ただの遊びではないということですね。

A　子どもたちに遊びながら学習効果があり、夢を与えることに役立つなら、私たちが持っている、蓄積した技術、ノウハウは公開して行こうと思っています。

　これからは、無駄な競争はせず、テリトリーを守り、企業が互いに手をつなぎ合って、連鎖的、効果的に得手なものを伸ばしながら、ひとつのものを創りあげるという展開を推し進めます、

Q　子どもの夢というと、ロボットもありますね。

A　ロボットはかなり古くから研究をしています。ナムコさんは何でロボットなんか——などと言われたことも過去にありましたが。

　ロボットに関しては、エレクトロニクスとメカトロニクスの技術のバランス、そしてそれを包むソフト部分の調和を重視しています。

　ロボットを身近な友だちと理解しているのは、日本人ぐらいのものですから、外観は親しみを持たせるように工夫しているのです。

　60年の筑波科学万博へも出展することになりました。

Q　〝夢を与える〟ことの制約は？

A　遊びの主体性は、あくまでも子供たちにあると信じています。自分が捜し求めるきびしさを教えながら、判断力が充分でない彼らに対しては、やはり大人が〝こうあるべきだ〟ということを与えることは必要でしょう。

Q　アミューズメントの過去をふり返りながら、今後について少し——。

A　ゲーム屋さんと呼ばれていた頃が長く、ここ、6～7年足らずで急激に伸びて来た業種なのです。それ以前は自分の子供に自慢できるような業界にしたい、そればかり言いつづけて来ました。

　しかし、今や、二世が後を継ぎたいというケースが多くなって来ています。

　この仕事をやっていてよかったと実感しています。

——今後については、急速にエレクトロニクス化していく社会での、業界の対応のしかたが問題でしょう。

　ゲームというはんちゅうが、どうなるかという見通しは立ちません。しかし、私たちは、産業構造の再編成を推しすすめています。

　三区分されている産業を、第四次が知識、第五次は心、情緒の二区分を加えようというものです。

　アミューズメントというものは、究極的には第五次産業的な産業であろうという、ばく然とした目標を持っています。

　情緒機器産業といいかえればいいでしょう。



最近見かけるのは、おじいちゃん、おばあちゃんに連れられた子どもたちです。まあ、孫のそのくらいの遊びなら安いですからね。午前中は、ほとんどそんな組み合わせです。

Q　午後からは、変化があるわけですか？

A　学校から帰った子どもたちが、どっとやって来ます。

おつかいを頼まれたついでに遊んでいる。それから、塾の帰りとなるとまた多いですよ。塾の帰りに、ちょっと遊んでいくんですね。

やっぱり子どもたちは、そういう意味ではストレスの解消を求めているんです。学校へ行って勉強、帰ってすぐに勉強で息が詰まりそう、途中くらい、ちょっと遊ばせろよ　―そういう感じじゃないでしょうか。

Q　子どもたちが、そんなふうに出入りすると、PTAとか補導員の問題が生じませんか？

A　今、大変な問題になっています。場所によっては、補導員がやって来て、子どもを外に出しちゃうんです。と、子供たちは、補導員が来る前にパッと逃げるようになる。で、補導員が帰るとまた戻って来るんです。そして、

「おじさん、私、何か悪いことしたかなあ」

「なぜ、逃げなけりゃいけないのかな」

「どうして来ちゃいけないの？」

「塾ばっかでいやになる」

と口々に言うんです。

Q　屋上の遊園地でも、そういうことがあるのですか。

A　ええ。というのは、補導員にしても、街のゲームコーナーとか、その本来問題になっているような場所へは恐くて行けないからなんですね。

屋上遊園のように、誰でも出入り自由な場所は比較的に行きやすい、だから補導もしやすいと。補導の意味をはき違えて、何でもかんでも子どもを追い出せばいいと考えているようなのです。

新聞でも行きすぎではないかとか、本当に子どものためになるのだろうかなどと、あり方を指摘していました。

ただ、最近問題のギャンブルマシーンと青少年問題がそこにあるようなのですが。

Q　ギャンブルマシーンと同一視されてしまうと？

A　ビデオゲームの急速な伸びと共に、ああいう物が出て来たからなんですね。

喫茶店とテーブルゲーム、とくにギャンブルマシーンは喫茶店が多いようです。

正直いいまして、喫茶店のオーナーの方の中には、〝これがいけないんですか？〟というぐらいの認識しかないんですよ。〝他所もやってるからいいのかと思った〟そんな感じで、本当に知らずにやっている。

Q　となると、もっと一般向けに、ギャンブルマシーンの問題をアピールしなければ。

A　そのとおりです。私どもの協会では、ギャンブルマシーン追放と青少年問題の二点について、積極的にとり組んでいます。

NAO（日本アミューズメント、オペレーター協会）の会員の、最低限の条件はギャンブルマシーンを扱わないことなのです。

Q　具体的には？

A　まず第一弾として、NAOの会員がやっているゲームセンターですよ、ということがわかるような看板を作りました。

Q　NAOの会員は、ギャンブルマシンは扱わない。だから出来るだけ楽しく遊んでくださいというわけですね。

A　そうです、そうなのです。

Q　ところで、内田さんがこの仕事を選ばれたきっかけは？

A　以前、私はある商事会社にいました。貿易関係のことをやっていましてね。そのころ外人を後楽園などの遊園地へ案内した時にヒントを得たんです。

子どもを対象にしたものは、人はバカにするけれど、これだと思いましてね。今から15～16年前ぐらいでした。ちょうど、スーパーマーケットが出て来たころで。

そして、イトーヨーカ堂さんに私どもが入って一緒に伸びて来たんです。

その頃は、直接現場にいまして、地味ではあるけれど、やり甲斐のある仕事だなあというふうに感じ、以後、一貫して幼児向けでやって来てるわけなんです。

お父さんお母さんも遊んでみてからご意見を！

●日本娯楽機械オペレーター協同組合・理事長　㈲東名遊園代表取締役

加茂　桂氏

Q　遊びというものを加茂さんはどうお考えでしょうか。

A　遊びっていうのはね、人間の成長の過程のひとつの物であって、本能だと思うんです。子どもにとって、遊びが遊びでなくなった時、これはもう恐ろしいことです。

ゲームでお金がもらえる、例えばパチンコのようにですね、その場合、遊びに行った子どもたちが、取って取られたりすることで自分の生存という中に生活というものが含まれてくる。ひ

とりひとりが楽しく遊ぶことにはならないんですよ。

私どもが健康全娯楽ということをアピールしているのも、相手に本当に楽しんでもらう、心から遊んでもらいたいからに他ならないんです。

楽しんでもらえた、遊んでもらえたということが確認できたときに初めて、自分のやっている仕事に、これでよかった、これでいいんだといえるのです。

金もうけだけに走ったコーナーは、競輪競争と同じことになってしまう。出入りする子どもたちの人生観は百八十度変わってしまいますよ。

Q 確かに、ゲームでお金が儲かるとなればもう遊びでなくなってしまう。

A そのへんを、皆さんがとらえて、こうするともっと楽しく遊んでもらえる、もらえたという方向に持って行くことが組合の理念であり、私もそう考えています。

Q ただ、お金がかかる、もったいないといった親たちも多いようですが……。

A 時々、私どものコーナーへ行ってみることがあるんです。そこで、子供がバッテリーカーに乗りたくてバタバタやっている光景を見うける、やはりもったいないという親御さんなんですな。そのとき、子供を乗せてみせるんです。今まで泣き叫んでいた子が大喜びで母親に手を振る。それを見て親が百円であんなに子供が喜ぶのか、これは高いものじゃないと思ってもらえる。こんなとき、私は良かったなという気持ちになるんです。

Q そういう具合にわかってもらえるケースばかりならいうことないですね。

A ほんとに、なかなかそうはいかない。とかく、PTAなどの攻撃があったりする。

そこで先方の方々と会って、直接、コーナーを見て戴くわけです。見て、どうお考えになりますかと聞くと"決して悪いとは思いません"とね。これが答えなのです。

コーナーに置いてあるものは、初めっから悪いと決めつけているPTAの方にも"決して悪いものじゃない、あなたもやってみてはいかがですか?"と勧めるんです。指導する人がやってみて"こりゃいかん"というものだったら考えようということで。

おそるおそるやってみると、だんだん熱中して来る。そして"おもしろいですね"ということになるんです。

大人が面白いんだったら子どもはなおさらでしょう。親たちの育った時代と違って跳び回る場所もあるわけではなし、文化の進歩や社会構成がそういう物を取り上げてしまって、こういう物に移って来たんだから、今の子どもたちには必要な場所なのですよ。

しかし、経営する側のあり方がひとつ間違えば、やはり、それはPTAの指摘する、非行のたまり場にもなりかねない、そういうことに陥りやすいところでもあるわけです。

ですから、悪いものは悪いと言い、いかがわしいものは陶汰されるようにすべきだと思います。

Q すると、そのあたりに、加茂さんがこの仕事に入られた動機があるわけですか?

A 昭和三十五年ぐらいでした。当時は娯楽だなんてのは、映画館がある程度で、子どもたちに与える娯楽はありませんでしたよ。

最初は店頭木馬との出会いでした。私の弟に言われて川崎に飛んで行って見たら、"とてもいい。これだ"と思いましてね。

もう列になってるんですよ、子どもたちが。十円で一分間ぐらい動くその木馬に、取り合いもせず、きちんと並んでいたんです。

それがきっかけになりました。

その頃は業者も少なくて、日本娯楽さんや東洋娯楽さんはやっておられましたが、ナムコの中村さんとは、私どもとスタートは前後しています。

そうした中で業者同志、なんとか手を継ぐことをしようと、まず六社で組合を作ろうと、メーカーさんとよく集まったものです。

その後、スーパーが出て来て、ぐっと拡がりを見せはじめました。"こりゃあいかん、組合を作ろうじゃないか"と、全国十九社に呼びかけて、そして作ったのが日本娯楽機械オペレーター協同組合というわけです。

現在四十六社にふくれあがっていますが、同じ考え方を持たない人は入れないという方針でね。たくさん、入りたい人はいるんだけど、姿勢を正して来ないとなかなかね。

その方針は変えません。



アミューズメント・ライフ発刊にあたって

園部隼人
アミューズメントライフ発行人

我が国のレジャー産業の発展はめざましく、遊びに対して消費する所得の割合いも、ようやく数字の上では欧米並に追いつくところまできたと言えるが、それは、あくまで数字の上のことであり、ほんとうの意味での遊びに対する姿勢や精神的なものは残念ながらまだまだ、遅れていると言わざるを得ないのが現状だろう。

しかも世界的にも経済の発展がいきづまり、人々はギスギスした社会の中にあって生活していかなければならな

いことを見れば、これからアミューズメント業界のはたさなければならない役割りはきわめて重要なもの なるにもかかわらず、ほんとうに楽しく遊ぶための本が今まで出版されていないのが現状、今回我々、アミューズメントのスタッフは、その一役を荷なえればと、この本の出版に踏み切りました。

遊園地、レジャーランド等は、「家族のための家族の遊園地」と言うリンカーンの名文句があるように、魂のでんぐりがえるような恐い乗り物に乗らないと気のすまない人、子供と一緒に楽しく、メリーゴーランドに乗る人も、すべての人々が、それぞれの目的を、この本によって選び、楽しめるような情報を読者に提供し、いっしょにすべての遊びをクリエイトしていきたいと思っています。

それはデパートの屋上や、スーパーの屋上などの小さなメルヘンの世界をもったロケーションの発見などにもつながり、あらゆる意味での遊びを、みんなで考え、作り、共に楽しめるようにしていきたいと考えています。

ビデオゲームの世界に関しては、その発展はとくにめざましく、街の中にあらゆる種類のゲームセンターが出来て、良きにつけ、悪しきにつけ、いろいろな人達が、そこで遊ぶようになっているのが現状であり、そしてより楽しく、よりすばらしいビデオゲームがどんどん発売され、街の中の小さなオアシスはどんどん発展して来ました。

そして、これから、それらのノウハウが、家庭用のビデオカセットにも生かされ、マイコンとドッキングし、遊びだけにとどまらず学習と一体化し、そう言う意味でもすばらしい方向に向っていると言えるのが現状です。

街のゲームセンターはより本物のビデオゲームを楽しみ、家庭ではよりフアミリーに楽しめるようになっていきゲームに親しんだ子供達が自分達の遊びをどんどん造り出し、それがあらゆるエレクトロニクスの発展にどのようにつながっていくのか、我々のこの本にかける夢は限りなく広がっていくのです。

色々なことを書いて来ましたが、この本の基本は、たとえば、そうですね、デパートのおもちゃ売場を想い出して下さい。

子供も大人も、客はみんな目をキラキラ輝やかせて無我夢中、ファンタスティックな世界にふとひたっているのを感じたことがだれしも一度はあることでしょう。

アミューズメントライフは、雑誌全般というデパートの中の、おもちゃ売場、アミューズメントのおもちゃ売場でありたいと思っています。

読者のみなさんが、みんなで目をキラキラ輝やかせ、アミューズメントライフの文字と写真の世界にひたり、情報を収集しながら、遊園地、ゲームセンター、ロケーション、はたまた本物のデパートのおもちゃ売場へと足を運んで戴ける、そんな本でありたい、そんなおもちゃ売場でありたいと思っています。

それに、メルヘンの世界も加わります。子供も大人もそろって楽しむには、メルヘンが最適です。

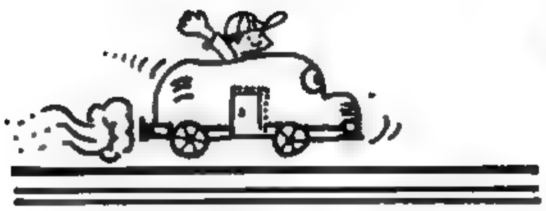
今大ヒットしている、スティーブン・スピルバーグの〝ET〟は、まさにメルヘンの世界ではないでしょうか。見ているうちに、いつの間にかひき込まれ、共に笑い、共に泣き、感動に胸を高鳴らせている。とてもすばらしいことです。

――あまり適切ではない引用だったかも知れませんが、遊びに一脈通じるものがあると思うのです。

つまり、〝遊びの原点〟は、大人でも子供でも、〝没頭できる楽しさ〟につきるという考えに立っているからです。楽しいものは楽しい――これはどの世代でも、ある程度ハッキリしています。

遊びと楽しさについては、今後、本誌を創りつづけていけば、読者の方々から、どんどん意志表示が現われてくることでしょう。

我々も、それを望んでいますし、毎号の誌面に、届けられたナマの声を逐時発表していくようにしたいと思っています。





娯楽ってなんだろう

考えれば考えるほど、わからなくなってくる。で、てっとり早く答えを出してくれそうな人に直撃???取材!

ぼくたちは、殆んど毎日といっていいくらい遊んでいる。イヤ、決して四六時中という意味ではなく、何らかの形で自分の自由に使える時間を楽しんでいるはずだ。友達と野球をしたり、ビデオゲームをしたり、TVで好きな番組を見るのだってそうだ。

今日は、そういったもの全てをも含む"娯楽"というものについて、少し考えてみよう。……とはいったものの、独断でカチカチ、偏見にミチミチってたんじゃあ本当のことはわからない。自分の考えだけじゃあ進歩がない。そこで登場願うのが、社団法人 青少年育成国民会議 育成事業部の森田 廣さん 青少年育成国民会議なんて固っ苦しい名称に反して、応接室に現れたのはウィンドブレイカー姿の好青年、イヤ失礼、好児貫って感じの森田さん、

さっそく、青少年とは何歳くらいから何歳ぐらいまでを対象にしているのか、という恥ずかしいような素朴な疑問を投げかけてみたところ衝(笑?)撃的な答えが返ってきた、下は乳幼児から、なんと上は35〜36歳までですと するとやっぱり森田さんは好青年でいいみたい。ちなみに森田さん、お歳は[illegible]とでした。

ボランティア活動で生活に密着

青少年育成国民会議っていわれても、ぼくたちには余り馴染みがないので、その目的、経過、現在の活動などを聞いてみた。

森田 「"伸びよう、伸ばそう、青少年"を合言葉に昭和41年にスタートしました。その背景には、終戦直後の戦災孤児や浮浪者の問題などを経て起った、青少年の非行などがあるわけなんです。私達は、青少年自身が自ら伸びようと努力して欲しいし、その伸びようとする心や体を、まわりの大人や社会が暖かく見まもれるよう援助していきたいのです。

根本的には4つの柱、(1)家庭 (2)社会環境 (3)青年の社会の一員であるという自覚 (4)指導者の養成 で成り立っていて、組織的には、青少年育成国民会議の下に各都道府県民会議があり、さらにその下に、全国三千もの各市町村民会議があるそうだ。末端組織である市町村民会議は、教育委員会などに置かれ、また、ボランティアの人々と共に環境浄化やサークル、グループ活動などでぼくたちの生活に密着していたんだナ。よく街中で悪書追放のペンギン型ポストを見かけるでしょう。あれもこの人たちの活動のひとつらしいんだ

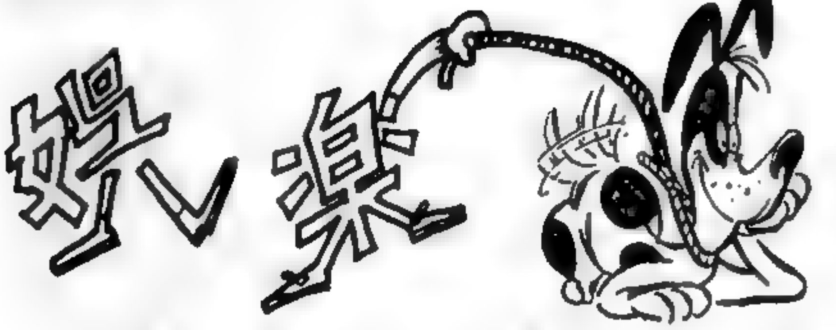
森田さんいわく、「青少年自身もこの運動に参加していますし、もっと多くの青少年の参加を望んでいます」

その他、お年寄りや身体の不自由な人達へのお手伝い、自然環境保全や育成活動、国際交流、などなど多枝にわたって活動してるのだ

世代、職業によって娯楽の意味は異なる

次に本題である"娯楽"が私達に与えるものは、という質問を今度は、素朴ではなくドーンとぶつけてみた。

森田 「"娯楽"という言葉はたいへん難かしい言葉です。なんとなく過すこと、くだらないもの、エネルギーを蓄積するためとか、人によってさまざまだからです ですから難かしいわけなんですが、人により、あるいは



年齢によって娯楽から受ける影響というのは、度合いがまちまちなんではないでしょうか」

といいますと。

森田「例えば、幼児期から少年期ひかけての娯楽は、その中から、仲間との接し方、社会のルールなどを学ぶわけです。高校生や大学生、社会人と年齢が高い人達にとっての娯楽というのは、毎日の課題（勉強や仕事）から解放され、新たなエネルギー蓄積と発想の転換を図る場であったりするわけです」

ようするに森田さんは各人の娯楽が、各人に何を与え、何を学んでいるのか、自分でよく考えなさい、といっているんだ。自分の本業を考え、それを全うするうえでの安らぎ、息ぬきの場であってほしいともいっていたけど、至極同感の意を抱いてしまったぼくでありました。

◉物の価値を知ろう

ビデオゲーム等が多数置いてあるゲームセンター、森田さんはどうお考えだろう。

「人により、また、見地によって異った意見が出てくると思います。金を使い過ぎる、ブームに流されやすい、たまり場的性質を持っているなど、批判的に捉える反面、娯楽としての楽しさ、自分で考えることを学ぶなど肯定的な意見の両方ともあっていると思うんです。ですから自分を見失なわないことが一番大切だと思いますネ」

ぼくたちは、お金さえ持っていればビデオゲームができるし、遠くへも行ける。しかし物質的にそうとう恵まれていることに気付いている人は少ない。そのため物の価値を見失ってはいないだろうか。創造性が欠如してはいないだろうか。我慢する心もたしかに少なくなっている。これらは本当に大切なことなんだ。ぼくたちは次代を背負って立つ人間だということを忘れてはならないんだ。

◉ファッション（流行）に乗せられるな

"竹の子族"や"暴走族"彼らが踊ったり集団でオートバイを走らせるのも、彼らにとっては娯楽だろう。それらの風俗や風潮は彼ら（竹の子族や暴走族など）に何を与えているのだろうか。森田さんは、今までもがそうであったように――例えば、太陽族やヒッピー――風俗や風潮、流行や世代というのは常に時代や社会を反映したものである、と言い切るには疑問を持っているようだ。むしろ商業ベースに乗せられてしまった若者の方が多いように感じるそうである。

森田――「ファッションがそのいい例ではないでしょうか。最近、若い女性の会話の中に、「えー、ウソー、ヤダー」という決まり文句を使っているのをよく聞きます。ウソと否定しながら、相手の言葉を全面的に肯定しているんですね。このような会話なり風俗なりが、若い人々の間だけでなく、老若男女の全てが受け入れてしまう。つまり、ある程度流行しはじめると、それに乗らなくてはいけない、乗り遅れないようにしなければならないという考えが先にたってしまうんです。まっ、これは青少年だけの責任ではないのですが、大人より青少年達の方がより敏感なのは確かですネ。流行や風俗に足をつっこむ前に自我の確立、自分は何者か、自分はどちらに向かって歩きたいのか、というようなことをはっきりと認識してもらいたいと思います」

ぼくたちは次第を背負って立つ人間だ。21世紀の中核を成す人間に育たなければならないんだ。森田さんの言葉を自分なりに、よくかみくだいて心のどこかに留めておいても、損はないように思うナ。

◉ひとつの遊びに固執せずバランスをとれ

たかが"娯楽"と考えてみても、様々の問題が隠されているようだが、自分をよく知っていたならそれらの問題に毅然と立ち向うことができる。ということで、今の青少年の特色・傾向を聞いてみた。

森田「長所と思われる面では、明朗さ、率直さ、自己表現のたくみさ、などが挙げられ、逆に短所と思われる面では、自己中心、独善性、変わり身の早さ、自我の確立に欠けるなどが挙げられるでしょう」

娯楽一つとっても、一つの遊びに固執することなく、いろいろな人といろいろな遊びをすれば、おのずとバランスのとれた人間が形成されるそうなんだ。ぼくら自身の問題なのだから、一人一人もう一回よく考え、反省することは必要なことなんじゃないだろうか。

最後に森田さんから本誌読者に締めのメッセージをいただいた。

「本誌読者の皆さんはもちろん青少年に何を望むか、ひとつは物質至上主義への反省であり、国内・外の動きなどに関心を持ち、現代社会を構成するメンバーの一人であり、目前にひかえた21世紀の中核になるという自覚を持って欲しいんです。何かに熱中している姿は、見ていて大変に気持ちの良いものです。その「何か」を早く発見して欲しいし、その「何か」が自分や周りの人、ひいては社会や地球にとって、有益なものであって欲しいと思います」

海外情報局

ボブ・グリーン

◉アミューズメント感

アメリカ人と日本人の国民性の違いはあらゆるところにあらわれている。

それは、たとえば遊園地についての考え方、楽しみ方についても、ディズニーランドと日本の遊園地の違いを見ればよく解るように、ただ単に乗り物が楽しくスリルがあればいいと言うのが日本人なら、アメリカの遊園地は音楽があり、リズムがあり、楽しいイベントやショーがあったりで、色々な意味で知的欲求をもじゅうぶん満足させてくれる所が非常に多いと言える。

この様な考え方は、レジャーそのものにも現われている。

とにかく彼らは楽しむために、あらゆる努力をいとわずやるのである。

そして、ほんとうにびっくりするぐらい一生懸命遊ぶのである。

日本人ならなにもそこまでやらなくても、たかが遊びではないか、と思うようなことを平気でテレもなくやってのけるのが彼らであり、それが国民性なのだ。

◉オモチャについて

今度は彼らと日本人のオモチャについてのありかたを見てみよう。

まず彼らは日本人ならためらうような高価なものを平気で買ってあたえる。

しかし、これは年に一度か二度である。と、いうことは日本の親達が、こまごまと、すぐに飽きるような安いオモチャを買いあたえると思われる金額を合わせればなんなく買えるものであり、このあたりの考え方の違いが大人だけではなく、それを受けとる子供達にもハッキリと現われている。

それはアメリカ人の子供達は、たとえば高価な汽車のオモチャを買ってもらったとする。

そして、それがこわれたら何度でも何度でも修理して遊ぶ、ところが日本の子供達はどうだろう。

多くの家庭ではガラクタとなったオモチャがあふれんばかりにちらばっているのが現状だ、オモチャ業界においては、この金銭的な数字はきわめてハッキリと現われている、ということは過去に日本の市場において、エンドユーザー向けに売られた商品で二万円以上のものがヒット商品となったことは過去一度もないことを見ればよくわかると言える。

しかしアメリカではこのような現象は、これ程ハッキリとは出ていない。良いものは高くてもけっこう売れているのである。これは、ものを買う場合にそれに消費するだけのものは、じゅうぶんにとりかえし遊び楽しむと言うアメリカ人の合理性と、日本人のただ単なる親バカだけでかたづけていいものでもないような気がする。

日本の場合戦後奇跡的な程急速に経済成長を成しとげ、それにともなって生活も豊かになり、ようやく今、これから精神的なゆとりをとりもどそうとして、レジャー人口も増加し、オモチャ業界も発展し、アミューズメントの業界も発展して来たが、アメリカとくらべれば、それらをまだまだ消化しきっているとは言い切れない部分がいっぱいあるように思われる。





◉TV(ビデオ)ゲームについて

ビデオゲームについても、日本においては商品のサイクルが三ヶ月から四ヶ月と言われているがこれも日本人の飽きっぽさなのか、あるいは進歩性のなせるところなのか、いずれにしても、それを造り売る側は大変なことである。

ここアメリカでは、インベーダーがまだまだ子供達にじゅうぶん親しまれているし、日本程商品サイクルが短かいとは言い切れないのはなぜだろう。

だからと言って映画、トロンに見られるように彼らはビデオゲームに対しても、すばらしい発想を持っている。

今たしかに日本はビデオゲームにおいて世界のトップを走っていると言える。だが、これからもそうであるとは言い切れないものがある。ソフトの面においては日本の子供達よりもアメリカの子供達の方がはるかに早く、(少くとも五年や十年は)走っているのが現状で、たまたま、ビデオゲームの消化を日本人特有の器用さでものにしてしまったにすぎないようなもので、ほんとうの意味で世界のトップを走るのは今のマイコンやゲームに親しんだ子供達が青年期に達するときだと思われる。

アミューズメント風聞

JAMMA 日本アミューズメントマシン工業協会 今年の動き



日本アミューズメントマシン工業協会
中村雅哉会長



アミューズメントマシンショー

今年度は二大目標として、コピー行為の徹底排除と、ギャンブルマシン(以下Gマシン)の撲滅を掲げた。

コピーをこのまま助長させていくと業界がいずれ滅びてしまう、というところまで追いつめられている。新製品を開発しても、すぐにコピーされてしまえば、オリジナルメーカーの開発破力を損なってしまい、業界の発展がなくなってしまう。

Gマシン撲滅については、昨今のポーカーゲーム機事件が大阪府警の汚職事件にまで拡がるなど、一般ユーザーの関心も高い。今年一年はポーカーゲーム機で明け暮れたといってもよい。

こうした状況中、今年2月25日の56年度通常総会において、コピーならびにGマシンに関する決議文が、一部字句修正の後、満場一致で採択、コピー排除とGマシン撲滅を積極的に進めることを宣言した。

Gマシン対策に関しては、この通常総会に先だつ今年1月に、日本アミューズメントマシン工業協会(以下JAMMA)と日本アミューズメント・オペレーター協会(以下NAO)の間で「Gマシン対策特別合同委員会」を組織。またJAMMA内にも「健全娯楽推進委員会」を設置した。

「Gマシン対策合同委員会」内には4つの小委員会を設けた。先ず基準作成小委員会は「賭博機械排除の為の基準」を作成。機種認定小委員会はGマシンの機種認定を担当。PR小委員会では「Gマシン違法営業撲滅キャンペーン」を企画し、それを官庁折衝小委員会を通じて、官民一体のキャンペーンをくり広げ、実りあるものにしようとしている。今年度は7回活動し、ポスター約4千枚を全国に配布、第20回アミューズメントマシンショーの会場にも掲示するなど、キャンペーンも全国に拡がり、その効果も徐々に現われつつある。

コピー問題に関しては、昭和56年3月9日の第一回ビデオゲーム製造会社国際会議で「共同宣言」を打ち出し、ビデオゲームが著作物であるとの「声明」を発表しているが、JAMMAでも「著作権問題特別委員会」、「ビデオゲームに対する法的保護に関する小委員会」を設けるなど、この問題に取り組んでいる。両委員会は月に一度会議を開き、情報交換を行っている。

日本アミューズメントマシン工業協会とは

略称JAMMA。全日本遊園協会を母体とし、昭和56年1月1日、他の二協会と同時に設立・発足。ビデオゲーム機、アーケードゲーム機、メダルゲーム機、中・小型乗物、カラオケ等音響機器のメーカーやディストリビューターが結束する団体。娯楽機械工業の研究・開発・技術の高度化・健全化などを目的としている。

各メーカーサイドでも、自社のオリジナル商品が不当にコピーされた場合、著作権法や不正競争防止法、工業所有権法などにより、コピーした会社を告訴するといった法定闘争を積極的に行っている。現在でも、月に5、6社が訴えている。

また、10月22日、JAMMAの中村会長は文化庁文化部著作権課を訪問し、㈱ナムコの知的所有権課松永課長も同席の上、文化庁著作権課吉田茂課長、木村豊課長補佐、砂川蓋典務普及係長の三氏とビデオゲームの著作権問題に関する懇談を行った。

この席において、文化庁著作権課は、ビデオゲームの画面はプレイヤーの操作により変化するため、画映の画面のような"固定"した画面と同一の次元で扱うことはできない、またROMに記憶されたプログラムの場合、収納された内容を判断しにくいなどの問題はあるものの、一般論として、コンピュータプログラムについては著作権保護の対象となると述べている。(昭和48年の著作権審議会の第二小委員会が、

既にプログラムの著作物性を認めている。

さらに、12月6日には、昭和54年8月以来㈱タイトーとアイエヌジーエンタープライゼズの間で争われていた、「スペースインベーダーII」訴訟に対し、東京地裁は「プログラムは作製者独自の創作的表現であるから、著作権上保護される著作物に当る」と判決を下すなど、コピー問題は新局面を向かえた。

JAPEA 全日本遊園施設協会 今年の動き



全日本遊園施設協会
山田三郎会長

全日本遊園施設協会（以下JAPEA）の日常活動としては「遊園施設の定期検査報告の代行ならびに指導」ということがある。その一環として、日本遊園地協会と共催で2月18日、よみうりランド（東京都・神奈川県）において、初めての「遊園施設安全管理講習会」を開催した。

この講習会は、遊園地、遊園施設の所有者、管理者、運行管理者、検査資格者を対象に、遊戯施設の安全管理を徹底させようというもの。建設省が後援、㈶日本昇降機安全センター、東京都昇降機安全協議会が協賛した。当日は朝10時から夕方まで、遊戯施設の運行管理について」の講習や、震度5の地震を想定した避難訓練、救護訓練などのスケジュールがびっしり組まれ、充実した講習会となった。

この講習会は第六回理事会（3月27日）でも取りあげられ、今年度の後半にも実施する予定となった。

定期検査報告代行の取り扱いについては、第六回理事会（3月27日）において議論が沸騰したが、第七回理事会（4月24日）において引き続き審議され、結論としてJAPEAが扱う定期検査報告代行取り扱いは従来通りで実施するが、二千九百円の指導料を超過する分については寄付という形で実施する。つまり任意の協賛金として取り扱うこととなった。

また、今年は役員再選の年で、山田俊夫（前）会長が早くから辞意を表明していたため、第2回総会（7月2日）において役員改選が行なわれた。

新役員は次の通り。

会長 山田三郎（泉陽興業㈱代表取締役）
副会長 大倉治（大倉産業㈱代表取締役）
〃 真砂幸男（真砂工業㈱代表取締役）
常務理事 佐治史郎
理事 加藤繁一（加藤鈑金工業代表者）
〃 土井照子（関西娯楽㈱代表取締役）
〃 粂実（久竹娯楽㈱代表取締役）
〃 小宮正実（㈱小宮スポーツセンター代表取締役）
〃 若田部元幸（サクラ娯楽㈱代表取締役）
〃 木内一之（精輪広機㈱取締役）
理事 山田俊夫（東洋娯楽機㈱代表取締役）
〃 遠藤栄（日本娯楽機㈱代表取締役副社長）
〃 岡本昌明（明昌特殊産業㈱代表取締役）
監事 森川寿（信水貿易㈱代表取締役）
〃 山田茂雄（千信遊設㈱代表取締役）

以上

なお、議事録署名人は加藤鈑金工業と久竹娯楽㈱が選出された。

山田三郎新会長は、今後の抱負を次のように語っている。

●協会活動の推進について。

会員相互の親睦、意思の疎通を図っていきたい。例えば、会員の三分の一は全く大型に関係ない小型乗物の業者であるため、小型乗物関係の委員会も必要であろう。

●日本遊園地協会との連携について

遊園施設メーカーの繁栄は遊園地の繁栄なくしてあり得ない。共存共栄を計ることが必要。それが社会への貢献にもつながるであろう。

今後の新会長の活躍に期待したい。

全日本遊園施設協会とは

略称JAPEA。全日本遊園協会を母体とし、昭和56年1月1日、他の二協会と同時に設立・発足。大型遊戯機械のメーカー、オペレーターと、小型乗物のメーカーなどが加盟する団体。遊園施設に関する事業の健全な進歩発達、安全確保と適切な維持、運行の管理の実施などを活動目的とし、その推進のため四つの委員会を設置。



日本アミューズメントオペレーター協会　内田 博会長

NAO

日本アミューズメントオペレーター協会今年の動き

今年度の主な活動内容は、青少年健全育成問題、健全営業を推進するとともに、青少年の不良化の防止。さらにGマシンの撲滅問題などであった。

青少年育成問題については、二月に青少年育成国民会議主催の懇談会にNAOが参加し、PTA関係者、教育委員会役員と会合を持った。

インベーダーゲームの爆発的ブーム以来、子供がお金を乱費する、ゲームセンターは不良のたまり場だといわれてきた。それが高じて、現在では、ビデオゲームをしてはいけないというような通達を出す学校も出てきた。また地域のPTAからボイコットされて、ビデオゲームは一切置いてはいけない、児童、生徒はゲームセンターに立ち入ってはいけない、などというように、社会問題としてもクローズアップされるようになったという背景がある。

NAOも、これらの問題に積極的に対処していくこととなった。アミューズメント業界としては、あくまでも健全な営業を推進していくことが主体であることを社会にアピールしていく必然性があるとし、その一環として、日本PTA全国協議会の環境対策委員会との懇談会が持たれた。

これは、10月8日に、日本PTA全国協議会の理事会が開催された折、その分科会活動である環境対策委員会の中に席を設けて貰ったものである。

懇談は4時から5時、1時間にわたって行われた。NAO側からは、内田会長、他2名、また日本娯楽機械オペレーター協同組合から若田部専務理事が出席。環境対策委員会側からは橋田委員長を始め、8名が出席した。

まずNAO側は、協会の組織・営業姿勢・Gマシン問題などを説明し、質問や意見を求めた。

一方、PTA側からは、「補導に回ると、営業妨害だと追い出される」、「喫煙をしても誰もとがめない」、「深夜子供に出入りさせている」「非行の温床になりやすい」などが指摘された。今回の懇談会は両者の初顔合わせに過ぎなかったが、懇談の終わりに橋田委員長から「機会があれば重ねて会合を持ちたい。営業自体の実地見学もさせてほしい」といった依頼が出るなど、内容の濃いものであった。

以上のような状況を背景として、NAO側としてもなんらかの自主規制を作るべきだという見地から成立したのが、青少年のお客様に対する営業基準(自主規制)である。これは、NAOの第6回理事会(5月13日)で正式に採択され、各ロケーションにもらさず添付された。

PTA関係、教育委員会と密接に折衝するなど、青少年健全育成問題に関して、よりよいロケーション作りを目指した一年であった。

Gマシン撲滅に関しては、Gマシン対策特別合同委員会においてJAMMAと相互協力体制を確立するとともに、NAO独自の対策として〝違法営業「連絡はがき」システム〟を実施することとなった。これは全国をネットするNAO会員のオペレーターが一致団結してGマシン賭博を告、発取り締り当局の検挙に協力しようとするもので、すでに全国から数百通に及ぶ「はがき」が当局に提出されている。

また過当競争防止委員会では、オペレーターのロケーション進出の場合の競争があり、現在、その率はオーナーが四分ならオペレーターが六分だが、その比率を逆転させたり、既存のロケーションを他社が荒すことが頻繁にあり、そういったロケーションにおけるトラブルを、NAOが取り持っている。

NAOでは、公器オペレーターと弱小のオペレーターとの間の摩擦を押さえるため、公器オペレーターの4社を招き、NAO側の要望を表明するなど、過当競争防止に乗り出している。

各方面で実りの多い一年であった。

日本アミューズメントオペレーター協会とは

略称NAO。全日本遊園協会を母体とし、昭和56年1月1日、他の二協会と同時に設立・発足。硬貨作動式娯楽機の運営営業に携わる事業者(オペレーター)が結束する団体。全国を地区別に16の支部に分け、各支部での討議・検討に基づき、執行部で業界正常化と、健全娯楽普及のための諸策を推進している。

なんでもかんでも法律相談

答える人　弁護士　高橋センセイ

（質問）公正証書の作成方法と効用

私は、都内で衣料品販売を個人経営しております。先日、中学校の同窓会があり、久しぶりにA君に会い旧交を温めたのですが、昨日A君が私の店に訪ねて来て、取引先乙会社振り出しの額面金額三〇〇万円の約束手形一通を見せ、この約束手形を担保に二ヵ月ほど営業資金を貸してほしい旨申し入れがありました。A君は株式会社甲の代表取締役であって、乙会社振り出しの約束手形は商品代金の支払いのため受け取ったとのことです。A君の話では、A個人名義の自宅を所有しており、公正証書を作成してもかまわないと言っております。このような場合、公正証書の作成だけで安心できるのでしょうか。又、公正証書の作成にはどのような書類を用意し、どこへ行けばよいのでしょうか。



個人の場合、交友関係から金銭の借入れを申し込まれて、拒否できないことがよくあります。結局は借主の返済意思にかかっているのですが、本事例の場合、友人の申込みとはいえ、金額が高額であって、貸主としては約束手形の振出会社については全く知らない会社であり、良質な営業取引上から振り出された約束手形か融通手形なのかもわからない状況にある以上、A君の申し入れとおり公正証書を作成しておく必要があります。

公正証書を作成する場合には当事者が公証役場に行かねばなりません。公証役場とは公証人が公正証書作成などの公証事務を行う事務所のことをいいますが、作成を依頼する嘱託人は自由に公証役場を選択できます。裁判所は事件によって管轄がありますが、公証役場にはそれが無く、作成するのに都合のよい公証役場が選べます。本事例の場合、金銭の貸借ですので、金銭消費貸借契約公正証書の作成を嘱託することになりますが、貸主、借主が代理人を使わずに自分たちで公証役場に出頭するのであれば、作成後六ヵ月以内の印鑑証明書と、その印鑑を持参すれば作成して貰えます。印鑑証明書の提出は本人であるか否かを確認する手段ですので、公安委員会交付の自動車運転免許証、外国人登録証明書の提出によっても確認して貰えます。代理人を使う場合は、印鑑登録をした印鑑を押捺した委任状と代理人の印鑑証明書、その印鑑を持参する必要があります。

本事例の場合は、A君と株式会社甲の両名を連帯債務者として公正証書を作成しておけば、万一株式会社甲が倒産した場合でもA君個人に対して支払を求めることができます。又、A君が支払を拒むような場合にでも公正証書に執行文を付与してもらいA君の不動産を差押えることができて、支払いを確保することも可能です。たんに借用証を入れてもらうこととは、支払を確保する面で大きな違いがあります。A君が死亡するなどの事態がおきても、遺族や関係者から否認されたりすることは考えられず、証拠上も借用証と公正証書とは大きな違いがあるのです。ただし本事例の場合、乙会社振出しの約束手形について、株式会社甲の裏書を求めて受け取っておくことは当然です。本来ならば、さらに振出会社乙の信用度を取引銀行を通じて調査しておくべきと思われる事例です。

ありあわせ材料の
手作りおもちゃ

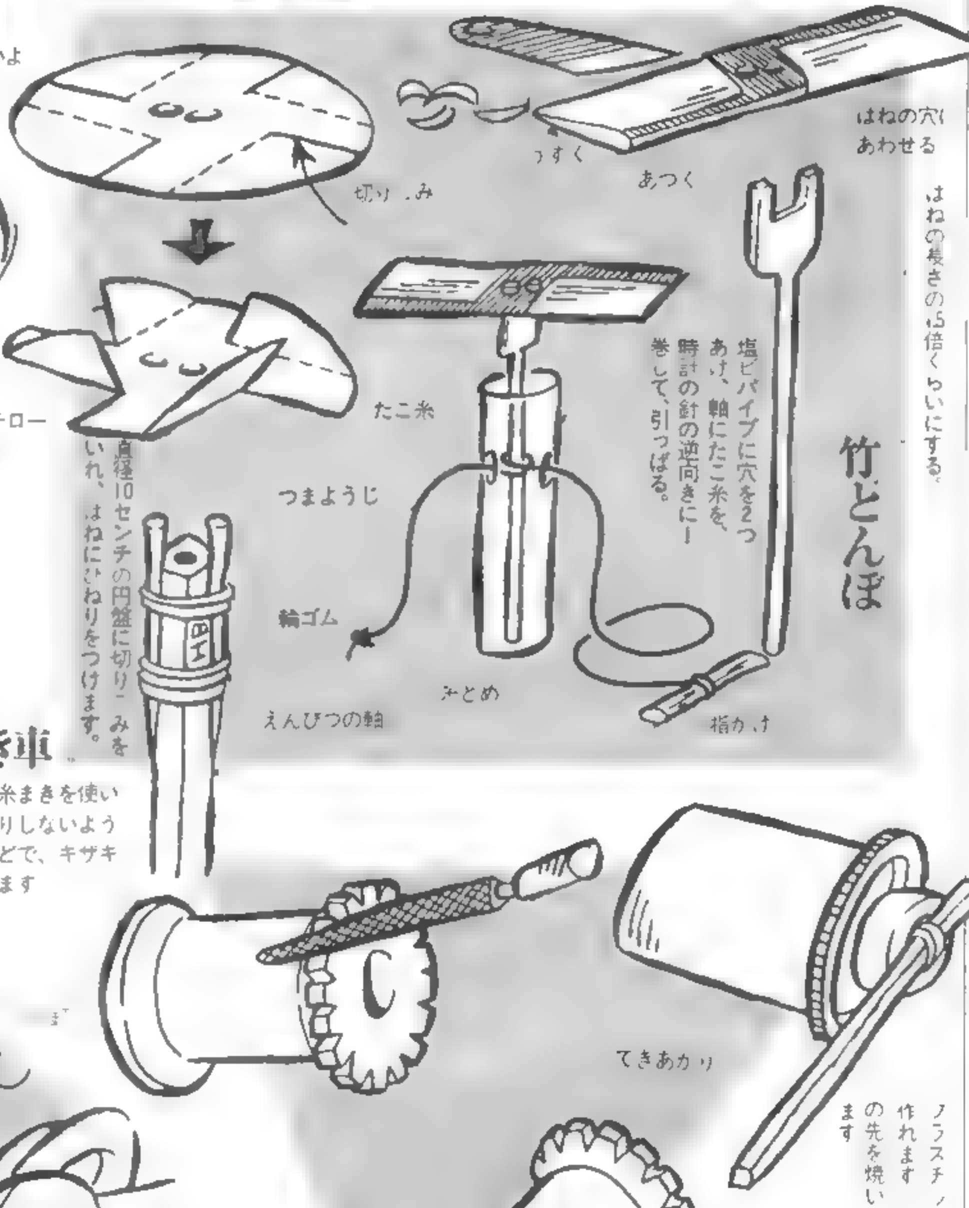
みんなのお父さん、お母さんがみんなぐらいの頃 ビデオゲームもマイコンもなかった。子供たちは こういったおもちゃを工夫して遊んでいたんだ

糸まき車の上に、いろいろなものを作ってのせると、じょろじょろ走っておもしろいよ



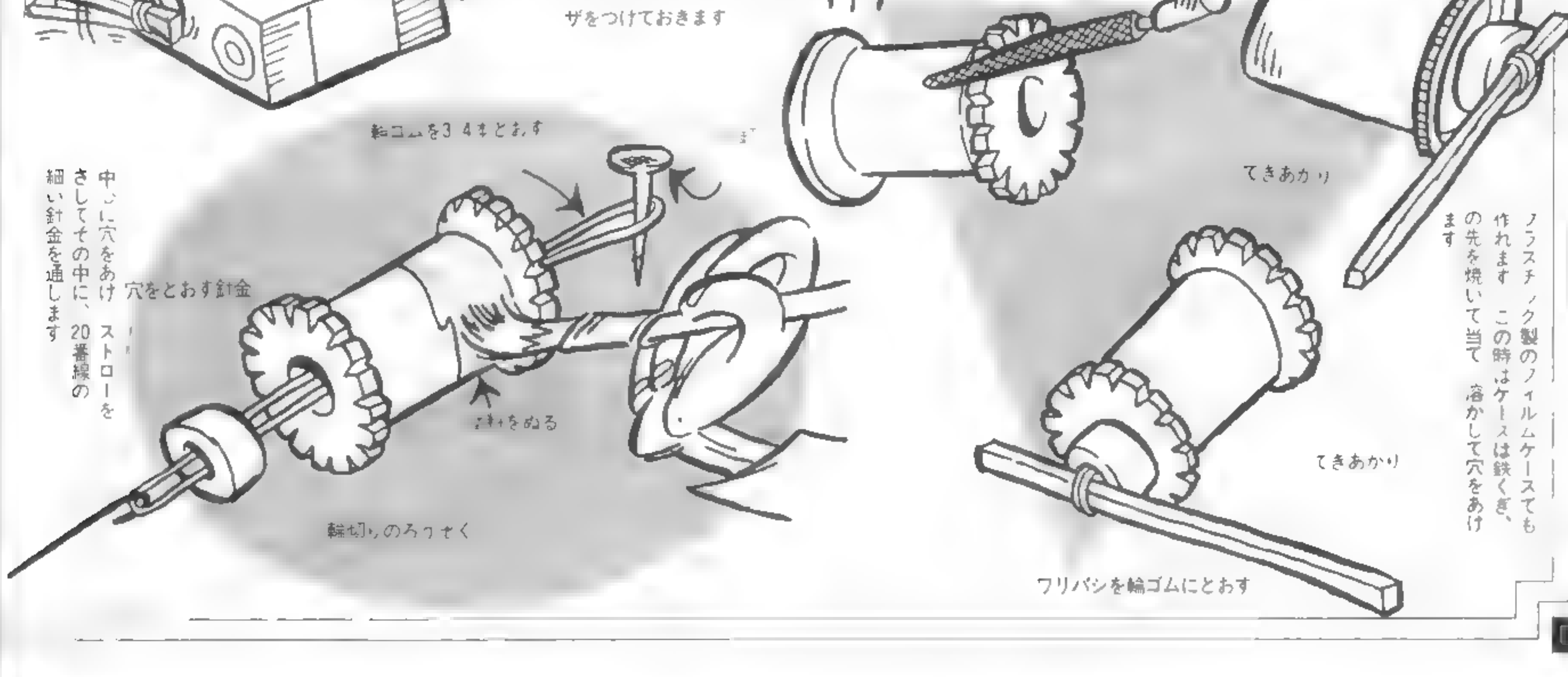
ぱらぱら紙円盤

竹とんぼ



糸まき車

カタン糸などの糸まきを使います。からまわりしないように二角やすりなどで、キザキザをつけておきます

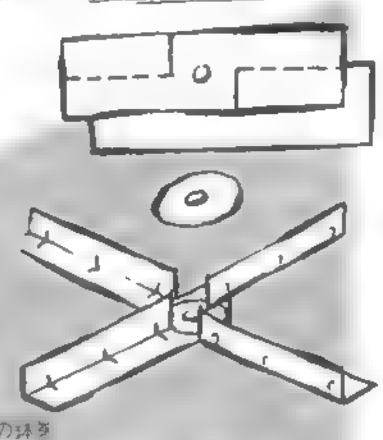


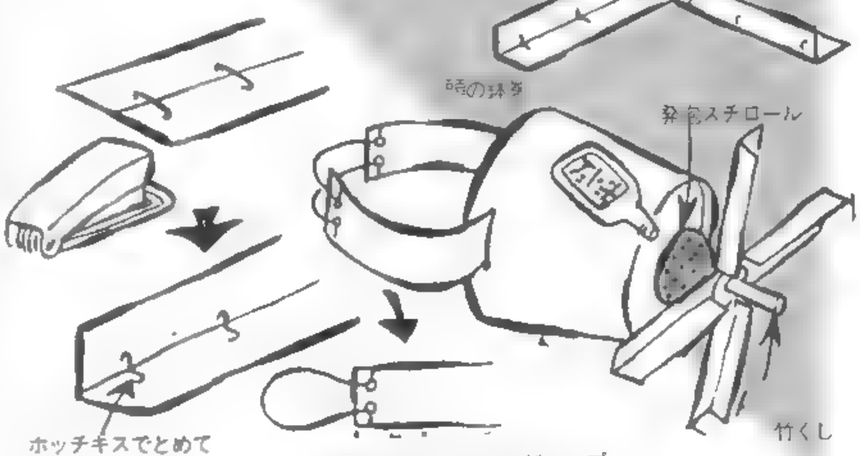
工夫しよう 動く

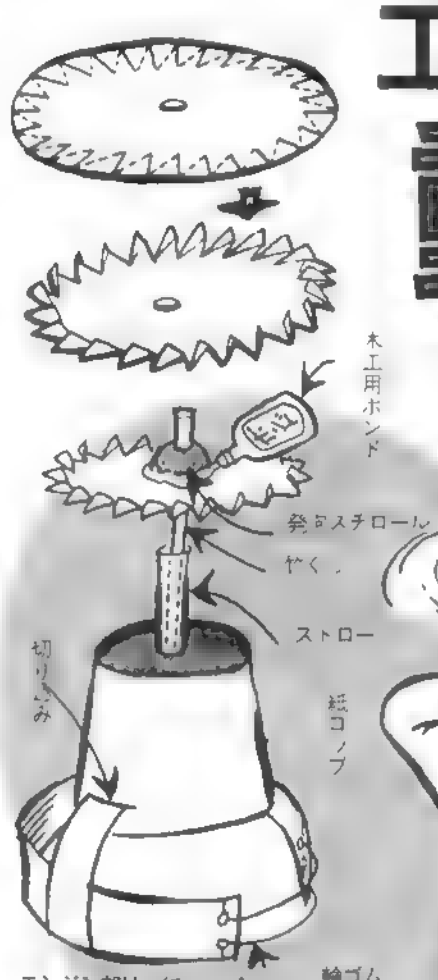


プロペラ風車

工作用方眼厚紙て短ざく形を2枚つくり、+字形にボンドではり合わせます。ホッチキスで折りめに針をかけ、針と合わせてはねを折りまげます。







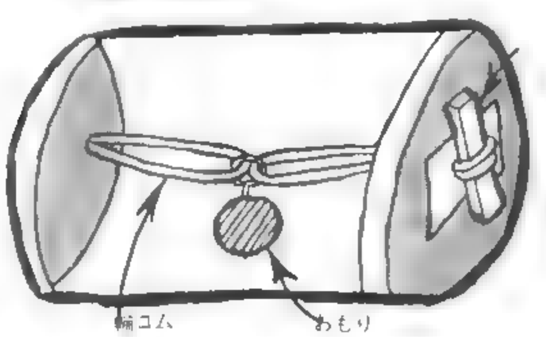
エンジン部は、紙コップにストローをとおし、厚紙で鉢巻を作り、輪ゴムて調節できるようにします。

ターピン風車

厚紙で円を切り、色紙をはってターピン風車を作ります。円のまわりに切りこみを入れ同し向きに折りまげます



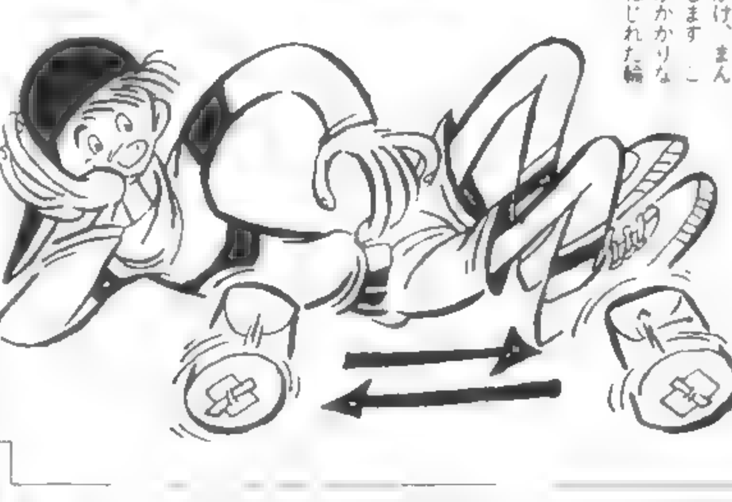
円筒型の容器や缶



いったりもどったり車

円筒型のプラスチック容器や缶・紙筒（直径10センチ）に、輪ゴムをつないでかけ、まん中に魚つりのおもり（鉛）をつるします。この筒を転かすと、輪ゴムにねしれかかりながら走り、転かるのかとまると、ねじれた輪ゴムのはたらきでもどってきます

ワリバシなどでとめる

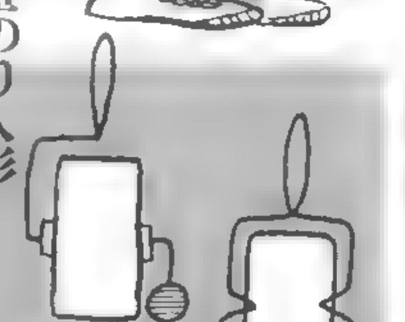


人形をいろいろ工夫して乗せるとおもしろいよ



玉のり人形

玉のり人形は、ゆらゆっゆれなから走ります、テンカ粉などのあき缶が使いやすいよ。

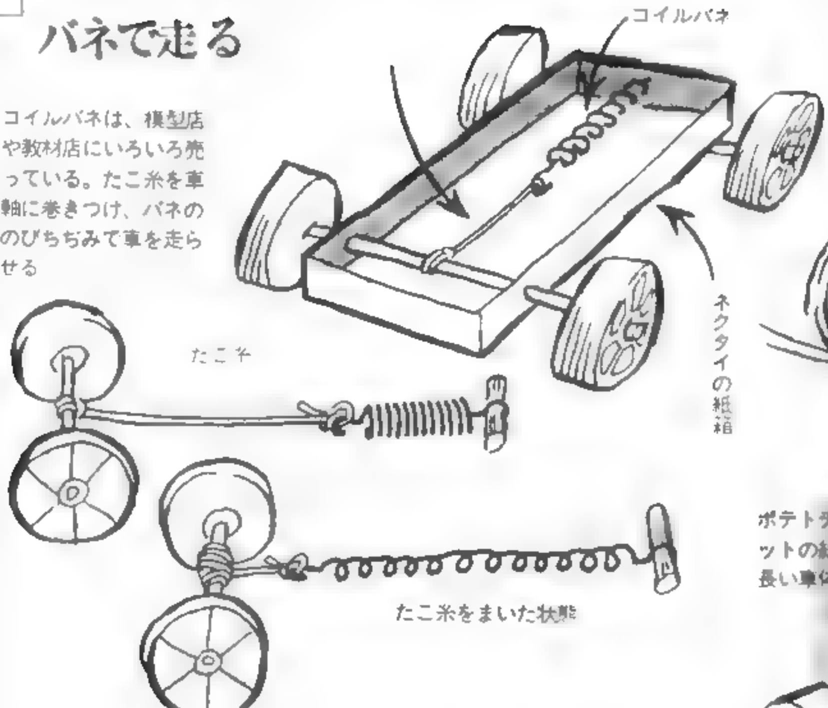


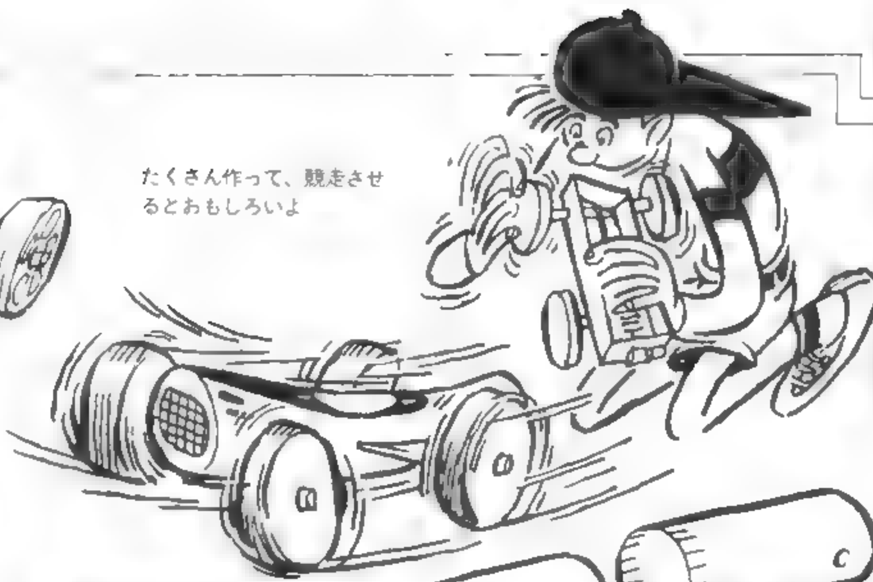
中心に穴をあけ、ストローをさして その中に、20番線の細い針金を通します。



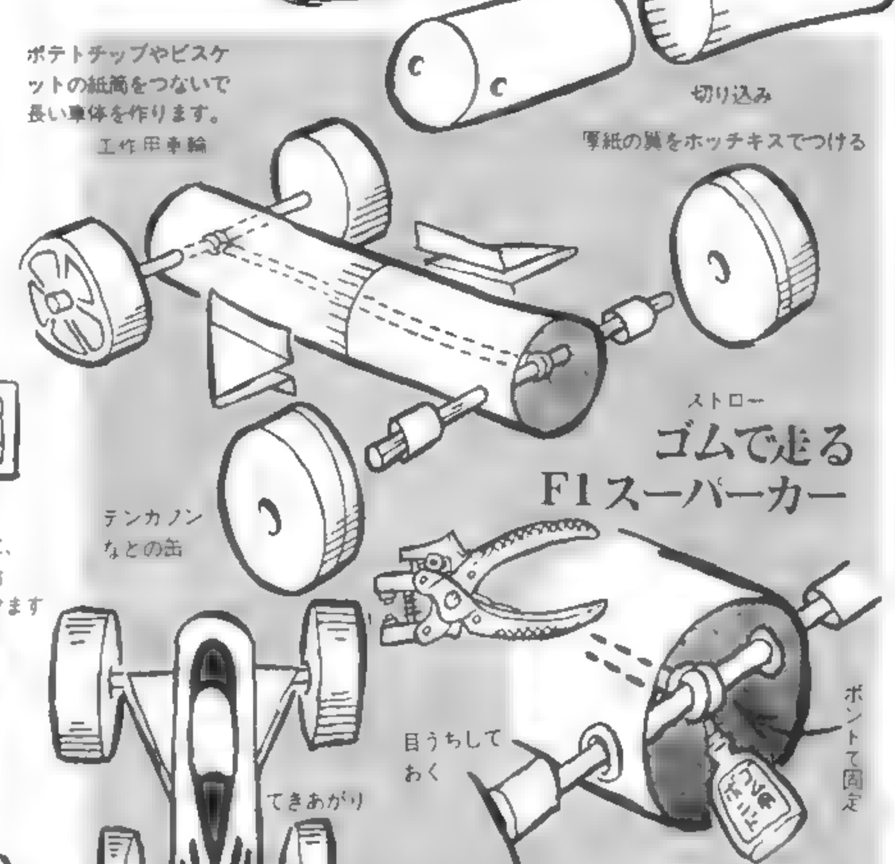
バネで走る

コイルバネは、模型店や教材店にいろいろ売っている。たこ糸を車軸に巻きつけ、バネののびちぢみで車を走らせる





ポテトチップやビスケットの紙筒をつないで長い車体を作ります。

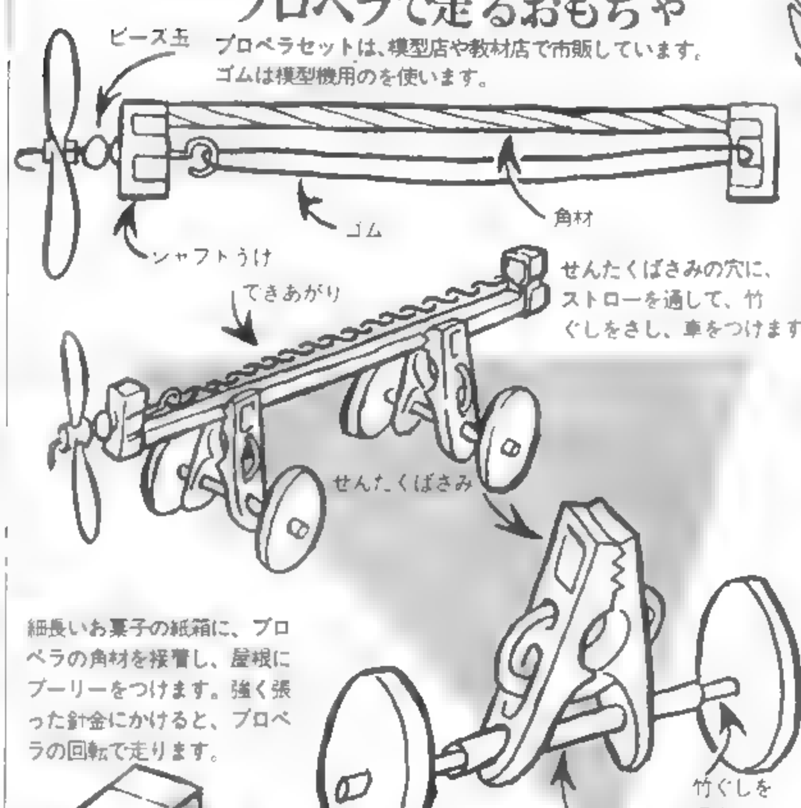


ゴムで走る F1スーパーカー

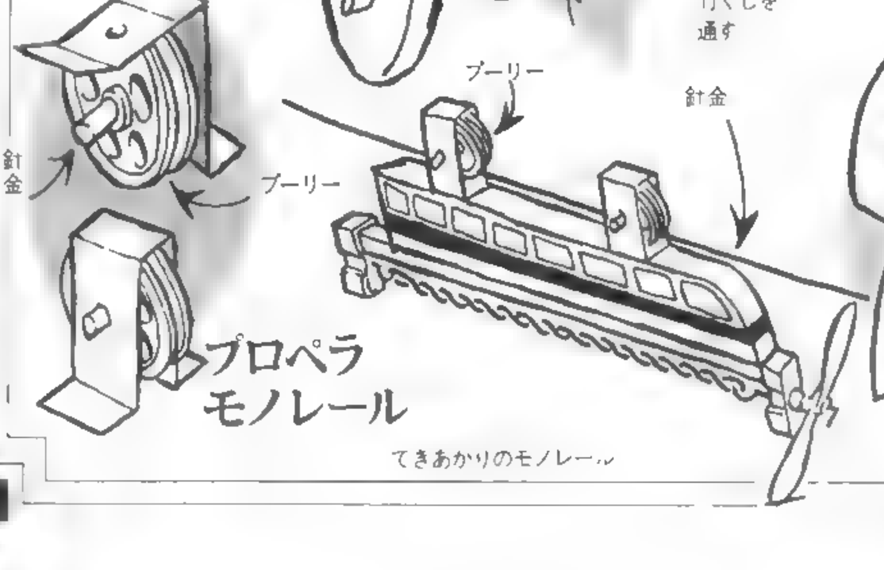
車輪の軸は、バーベキューの太い竹ぐしを使います。その軸に模型飛行機用ゴムひもを固く結び、ボンドでかためます。

プロペラで走るおもちゃ

プロペラセットは、模型店や教材店で市販しています。ゴムは模型機用のを使います。

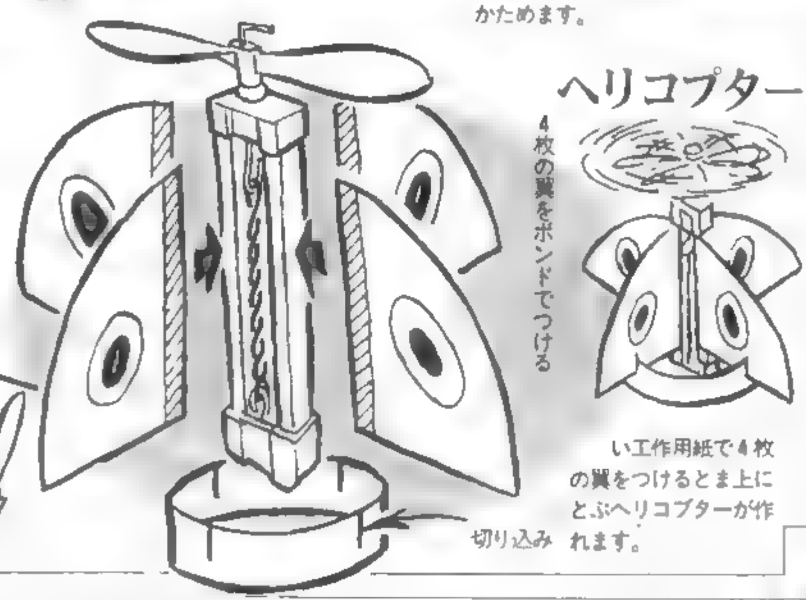


細長いお菓子の紙箱に、プロペラの角材を接着し、屋根にプーリーをつけます。強く張った針金にかけると、プロペラの回転で走ります。



プロペラモノレール

ヘリコプター

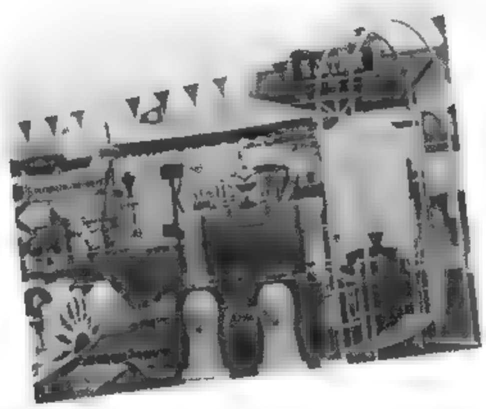


い工作用紙で4枚の翼をつけるとま上にとぶヘリコプターが作れます。

わが街のロケーション

ちびっこ天国

自慢の屋上遊園地







子供用乗物メーカー・加藤鈑金工業の自社遊園らしく、スニーカー（バッテリーカー）などの新製品が多い。新製品のテストをすることもあり、目新しい乗物を見かけることもある。

●坂を登る汽車が大評判

大阪・高槻駅前・松坂屋の屋上遊園地はちびっこ天国 乗り物やゲーム機はいつもちびっこの人気ものだ

中でも、14人乗りで屋上の1周70メートルを走る汽車・ペガサス号はベストワン なぜって、坂を登る変りダネだから

ペガサス号は、れ込みの中をガタゴト・ヒーポーと、高さ50センチの坂をちびっこを乗せて、悠々走る

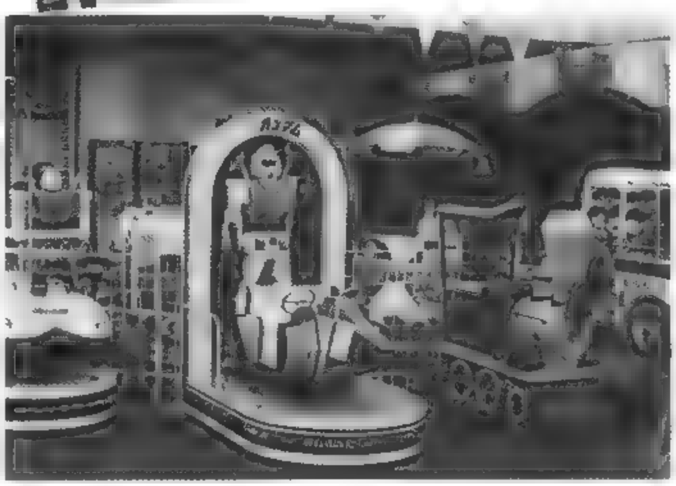
実は、平らな所を走るはずだったのですが、どうしても坂を登らなくてはならなくなって

と、人気の裏の苦心を語るのは、加藤克彦さん

車輪の内側に、特殊なタイヤをとりつけて、平地では車輪、坂道になるとタイヤが車輪がわりに汽車を動かすしくみを考えました

おかげで、ユニークな汽車ということで、お客様には大好評です

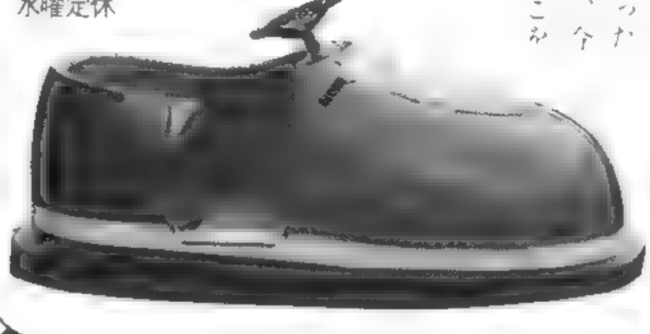
かなりのテストをくり返し、"出発進行"となったペガサス号、今日もちびっこを乗せて行っている





高　槻

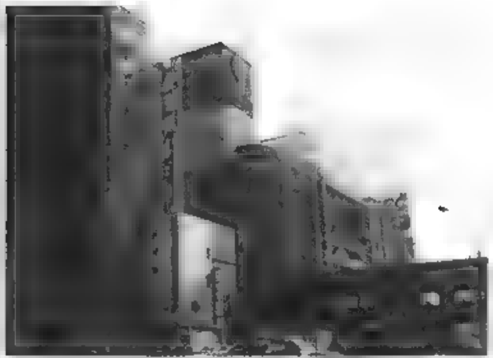
松坂屋屋上遊園地
加藤鈑金工業
営業時間10　18:30
水曜定休





密着取材 ゲームセンター24時

あの熱狂的なゲームブームから約3年、今ゲームはのび悩んでいる。しかしそこで働く人たちは、常にお客さんの立場に立って日夜、たのしいゲームセンターづくりにはげんでいる。そしてここでも





セガ・エンタープライゼスの〝スペースシップ〟は、渋谷駅の東口を出て、松竹、東映映画館の、明治通りをはさんで斜め前にある、平和相互銀行の横、渋谷東口会館の一・三・四・五・六Fにそれぞれ位置している

なかでもメインのゲームセンターである5Fは、支配人の島田さん以下、ほんとうにゲームが好きで好きでたまらない、という人たちがスタッフ

〝スペースシップ〟は、あの〝スペース・インベーダー〟から、最新の〝ズーム・909〟まで、新旧のゲームを広いスペースにうまくレイアウトをして、お客さんにゆったりと遊んでもらえるような心くばりがなされている

また、同じフロアーに卓球の遊戯場もあり、卓球の待ち時間を利用して、ゲームを楽しんでもらうといったような、決してお客さんをたいくつさせない、いきなサービス精神で満たされている

ビデオゲームで運動不足が気になったら、卓球でそれがカバーできる（卓球だってあれでなかなか、ハードなゲームなんだよねっ、バカにしてないでやってごらんよ）ってわけだね。

10:00 さて、朝一番のお客さんは誰かな

渋谷の町に雑踏が戻って来るころ、ゲームセンターの一日は始まる

〝スペースシップ〟の制服に身をつつんだ学生アルバイトさんは、各階の見回りを終えると、ビデオゲームの電源のスイッチを入れ、ハイザラの位置をととのえて、店内に掃除機をかける

そして、同じフロアーにある卓球台の準備をすませると、再び店内を見回り、カウンターの中におさまって、今日もまた、朝一番のお客さんが来るのを待ちうける

さて、今日も元気いっぱいに働きましょう

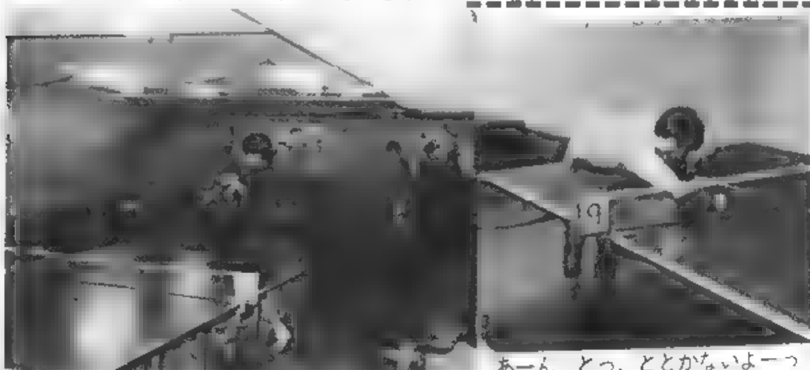


さあて、そろそろ掃除でも始めるかなー
カッコン、パッコン、たのしいなっ

12:30 お昼休みだ いらっしゃい

この頃になると、昼休みを利用して、近くのサラリーマンやOL、同じ渋谷東口会館の中にある、ボーリングセンターの従業員が遊びにやって来る

こうして〝スペースシップ〟はまず、一日のうちでの、第一回目のにぎわいをみせることになる



あーん、とっ、ととかないよーっ

おもしろカップルみーつけた!

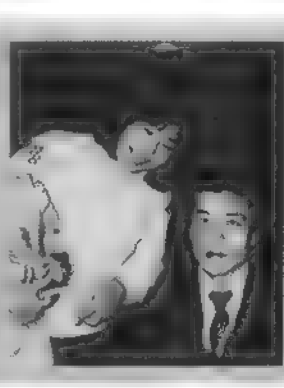


どことなく〝みえはるくん〟に似た彼と、とってもかわいい彼女

残念ながらゲームの方はダメだったけど、ゲーム中の二人はとっても楽しそうで、キックオフなんかしたりして、いい感じのカップルでしたよっ



朝一番にやってきた、ひょうきんな卓球カップル、貸しきり気分でルンルンと、卓球ピンポンたのしいな



ほらっ、しっかり前を見て。あはっ、なんか照れちゃうな
なかなかゲームの腕前もすごかった、ハイスコアーカップル



[illegible]ぶろと[illegible]ゲーム[illegible]間、動きやす[illegible]て[illegible]すい!



よいっ、もう、すぐ[illegible]

アルバイトさんは語る。あの人は……

早番 10時〜18時

A大 3年 [illegible]歳



サイコーにおもしろい人ですね。気前がよくって、よくいろんな所に連れていってくれるんですよ

ただぼくは、あの人の女性の好みがわからないんですよね、あまり個性的なもので

中番 18時〜24時

B大 2年 20歳



仕事と遊びをはっきりと区別していて、気持ちのいい人でですよ

ただちょっとおもしろい話があるんですけどね でもあれはちょっとやはいかな まいいか、あのですね

遅番 24時〜5時

C大 2年 20歳



困ったことなんかがあった時、よく相談にのってくれるんですよね 話しやすいですよ、なんか友達みたいで

アルバイトのことをよく考えてくれてて、ぼくはあの人が好きですね。

6:00 学生さんで、にぎやかだ

午後4時過ぎから、学校帰りの学生が集まって、一日のうちでもっとも忙しい時をむかえる

支配人さんの素顔、横顔右左



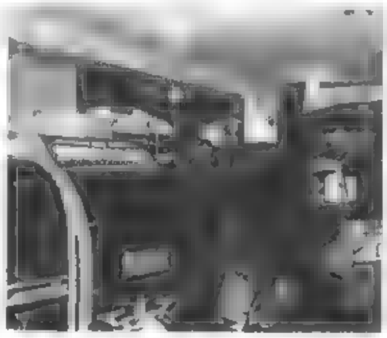
[illegible]さんは、[illegible]ケーションをとっても大切にしている。アルバイトの人や、[illegible]のゲームセンターの支配人さんと、[illegible]コミュニケーション[illegible]ない[illegible]つまり[illegible]楽しいゲームセンターづくりを考えている人なのである

(一週間のうちでもっとも忙しいのは土曜日の夜ではあるけども)

この時間、卓球台は意外(?)と満卓のときが多い。それほど、卓球をしにくるカップルは多く、キャッキャキャッキャと仲がいい

卓球の待ち時間を利用して、ビデオゲームに熱中している人も、カップルの人も、男同士、女同士で来ている人も、様々な人たちが、様々な形で、様々な楽しみ方をしている

ほんと、ゲームセンターって楽しめるんだよね



おもしろゲームはオールハンドだよ

3:30 おじさん!そろそろ閉店ですよ

[illegible]の楽しみは大へんなんだよね[illegible]まっくろだよ



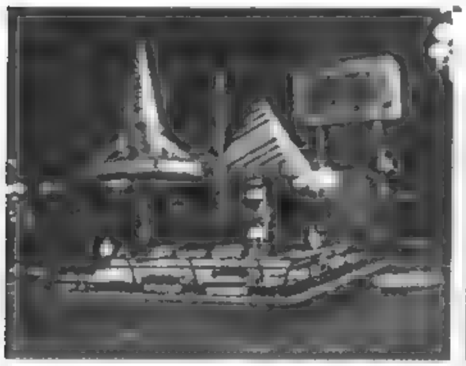
遅番の学生アルバイトさんが閉店の準備を始めた

まずゴミを回収して行き、汚れたハイザラを洗う。そして、お客の邪魔にならないよう画面の汚れをふきとり、イスをきちんと整理したら、一日の売り上げ金を伝票にまとめる ここまで終ったら店内をまた一回りして、5時近くなった頃、最後まで残っているお客を送り出して、次々とゲームの電源を切っていく。ここでようやく、制服から私服へと着がえる

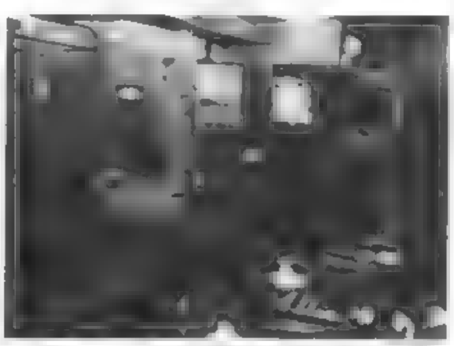
しかし、これですべての仕事が終ったわけではない 帰り際に店内の照明を消して、一階でタイムカードを押すまでは、仕事は続いているのである

タイムカードを押して初めて、彼らはゲームセンターの仕事を終えることになる

今、ゲームセンターでの仕事を終えて、彼らは渋谷の街をあとにする……



渋谷の町はひっそりと静まりかえっている



ああ[illegible]日のつかれを[illegible]

ゲームセンターに来る人たちはみな、様々な顔を持っている

そこには、様々な人のふれあいがあり、いたわりあいがある

今やゲームセンターは、若者にとって、なにげなく足が向いてしまう、のぞいてみなくてはいられない、生活にプログラミングされた場所になっている

ぼくたちは、あの喧噪の中に入って、やすらぎを覚える

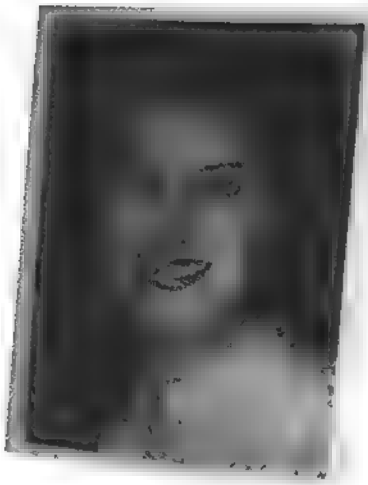
そして、今日もまた…



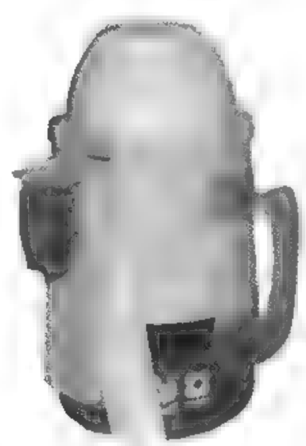
こうすれば、きみも発明家



部屋で勉強をしてて後ろの本棚から本をとろうとするとき、椅子をガタガタ引いて机に足をぶつけて…ホント不便だよね。そんなとき、回転椅子考えた人ってスゴイと思う。それから、切手を貼るときベローとなめるの、ちょっと考えちゃう。そして、ノリ型タイプの水入れを考えた人、やっぱりスゴイと思う。こんなふうに、私たちのまわりには発明品が溢れている。つまり、発明っていうのは生活の中から生み出される、ということは生活してる人なら誰でも発明家になれるんだ。ただ、フツーの人と発明家の違いは、思いついた発想を実行するかどうかという点。IQの高さも学校の成績も関係ない。考えついたことを具体化する実行力さえあれば、誰でも明日から発明家。何かちょっとでも頭に浮んだら、紙に書いて、そこいらにあるもので作ってみる。そうしたら、生活はどんどん楽しくなる。発明とはビューティフル生活の追求なのだ。













①美女とタバコ
ブルック・シールズがタバコを吸っているなんてことはないと思うけど、このタバコ、銅線が巻きついててライターになっているつまりこれがあれば、あなたはタバコに火をつけるたびに美女とキスができるってわけ。ブルックシールズのかわりに彼女の写真でもいいネ。

②コーヒーカップ
「どうぞ」と言われて出されたコーヒーを飲もうとカップを持ち上げると、な、なんと受け皿にゴキブリがベッタリはりついている。ゴキブリ嫌いの人には思わず飲む気をなくさせる、これはコーヒーカップというよりはユーモアカップ。

③トイレットペーパー入れ
ふつう机の上に置いてあるのは、箱入りティシュ。でも本当は安くて経済的なトイレットペーパーを使いたいとこ。だけどあれがドーンとそのままあるっていうのもちょっとねえ…。そこで考え出されたのが、ポット型のトイレットペーパー入れ。これなら見てでもきれいだし、楽しい。逆にこれをトイレに置いといても、お客さんが来たときなんかビックリあわてさせられるかも…。

④防災頭巾
中学生や高校生が学生鞄の他にもうひとつ手作り風バッグをさげている。これもその類のメルヘンチック花模様のキルティングバッグ。ところが、フツーのバッグと違うのは、これはひとたび「火事だぁ！」ということにでもなれば、そく防災頭巾に早変わりするという点。こうなれば、いつどこで何が起こっても平気。あなたは友だちに差をつけて生きのびられる!?

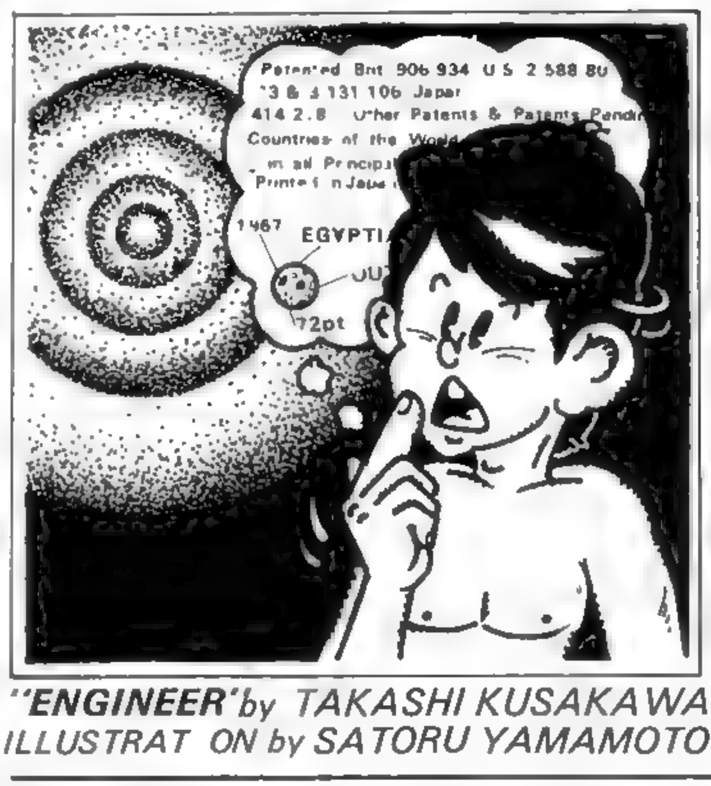
⑤金魚入れ
コットン製のベストの前に、バスケットのゴールみたいな網がはってある。何かと思えば、これ金魚入れなんだって…。ビニール袋に入れた金魚を、ここで育て、観賞する。これは発明心のある人にしかわからない趣？でもこれ、教科書入れにも、小物入れにもなります。忘れものが多い人にはおすすめ品。

ENGINEER

SF短篇小説①

修理人

■草川 隆
■イラストレーション 山本サトル



''ENGINEER' by TAKASHI KUSAKAWA
ILLUSTRATION by SATORU YAMAMOTO

1

気がついたとき、そこは得体のしれない空間だった。かすかな光りで、かろうじて足元が、抽象模様の施されたタイルであることはわかった。

だが、マキはなぜ自分がこんなところにいるのか見当がつかなかった。しばらくの間マキは記憶を甦らせようと努力したが、それは無駄な努力に終った。もう少しのところで何かを思い出せそうな気がしたのに、そこから先のことを考えようとすると、頭が割れるように痛くなってくる。

「仕方がない。とにかく、ここから脱け出さなくっては……」

自分に言いきかせて、とにかく先に進んでみることにした。

歩いても、べつにどこにも痛みがないところを見ると、体に傷は負ってはいないらしい。

マキは足どりを早めた。

かすかな薄明りの中では、時間の流れも停滞しているのだろうか　どこまでいっても出口は見つからない。マキは次第にあせってきた。

同時に、押えに押えていた恐怖心が、じわじわとわいてきて、このままでいれば発狂にと追いこまれそうな予感がした。

このとき

目の前に白い点が現われた。

ほっとして、マキは力をふりしぼり、前進した。

しばらく、その点に近づく努力をすると、マキの目にも、点が大きくなってくるのが確認できた。

「しめた。出口だ!!」

マキは足を早めた。

薄明りの中から、外に脱け出したマキは、立ちすくんだ。そこは果てしなく広い平地だったからだ。

ふり返ってみたマキは、さらに驚いた。背後には宇宙船が着陸しているではないか　。

だが、宇宙船を見たとたんに、失なわれていた記憶の一部が甦ってきた。

〃宇宙船がα星に接近中、故障し、あわてたところまで覚えている。助かったところをみると、どうやら自動制御装置が働き、かろうじてどこかの惑星に不時着したんだ。今、迷っていたのは宇宙船の中だったというわけか

〃

マキは胸をなでおろした。

だが、次の瞬間、マキは首をかしげた。

〃そ、それにしてはヘンだ。〃

今の彼は宇宙服をまとっていない。生ま身をこの未知の惑星の大気の中にさらしている。

常識では、いくらこの惑星の大気が地球型としても、全く同じということはあり得ない。

「もしかすると、おれの宇宙服は爆発してしまったのかもしれない。ここは天国かもしれないぞ……。でも、天国だったら天使の出迎えがあってもいいはずなのに……」

こんなことをぼやいた時だった。

「ようこそ」

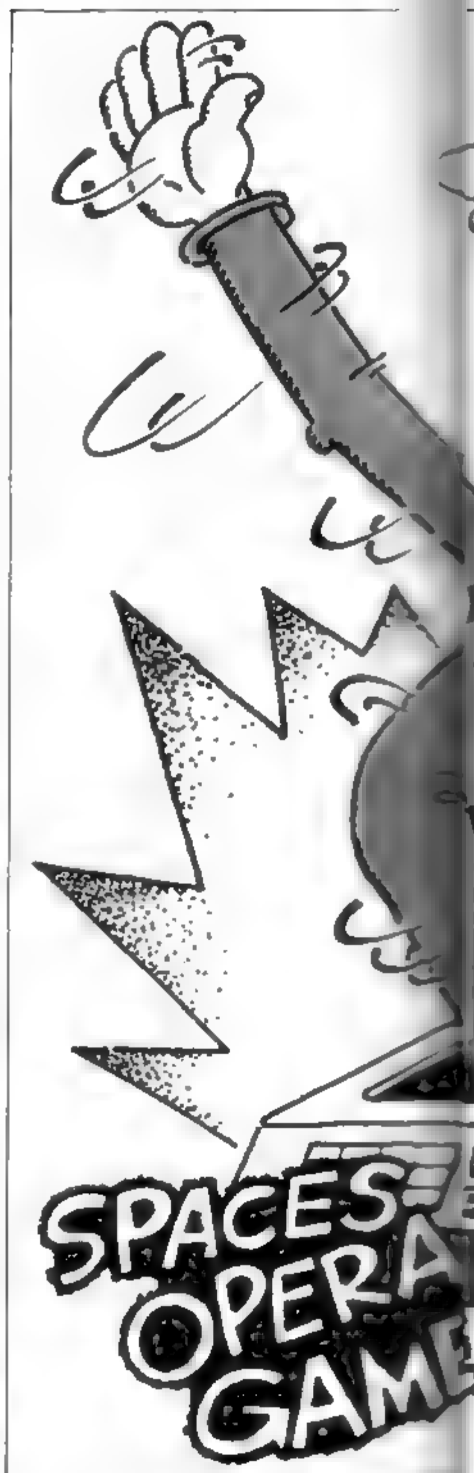
という声がどこからか聞えた。
「あれっ」
マキは驚いた。どこから現われたのか、いつの間にか目の前に金属的な光沢を帯びたスーツを身にまとった男が数人、立ちはだかっている。
「さあ、こちらへ」
その中の一人が、にこやかな笑みをたたえた顔で呼びかけ、オープン・カーのような乗物に乗るように言った。
「ここはいったいどこだ。あなたたちは？」
マキは目をこすりながら、その男に問いかけたが、
「説明はあとでゆっくりします。とり合えず歓迎パーティの席にご案内します」
と伝え、早く乗ってくれと、マキをうながした。

2

わけのわからぬままオープン・カーに乗せられたマキは、この地球型宇宙人の意図がつかめずに不安だった。
やがて、車はハイウェイに入り、無機的な外装の高層建築が建ち並ぶ都会にマキを運んでいく。だが、町は死んだように静かで、車の上から望むマキの目には、映画のセットのように映った。
「さ、到着です。どうぞ」
車は間もなく、丸屋根の建物の前にすべりこんだ。
先導され、その建物に一歩入ると、どうやらそこは都市ホールらしかった。ドアが並んでいる。
そのドアの一つを開いた男が、
「さ、みんな待ち兼ねています。お入り下さい」
と、頭を低くした。
歓迎の拍手に迎えられたマキは首をかしげつつ、用意されていた主賓の席に向かった。
円型のテーブルには、先導してきた男たちと同じコスチュームの人々がそろっている。
マキが席につくと、正面にいた男が起立して、
「ようこそ、私たちの世界へ。私たちは心から、あなたの訪問を歓迎しています。」
と述べ、マキに手をさしのべた。
わけがわからぬままマキは、その手を握りしめた。
「ごゆるりと、料理を楽しんで下さい」
そのことばを合図に、テーブルには次々と料理が運ばれてきた。料理は、ここが全く違う天体とは思えないほど、地球のものに似ている。
だが、マキは食欲がわかなかった。なぜ自分が歓迎されているのか、その理由の説明がなかったからだ。気味が悪い。
そこでマキは勇気をふるって、質問した。
「いったい、どうして私が歓迎されているのですか？」
すると歓迎のことばを告げた男は、きまり悪げに頭をかいて言った。
「じ、じつは、それが私たちにも、よくわからないのです」
「えッ、そ、そんな。からかうのは、よしてくれ!!」
「からかうなんて、とんでもない。本当なんです」
「ほう。それじゃ、いったい誰の意志で私を歓迎してくれているんだ？」
マキの問いに男は席を立ち、ホールの一隅にあるテレビに似た機械の押ボタンをオンにした。すると、そこには一基のコンピュータが映し出された。
「そのコンピュータが、あなたが今日、この惑星を訪れることを予告し、一日だけ、あなたを歓迎し、明日お見送りするようにと指示したのです」
男の話によると、この惑星は神格化されたコンピュータに支配されているという。つまり、ここでは人々の日常生活もすべてコンピュータに束縛されているのだ。
「すると意味もわからぬのにあなたたちは、コンピュータの判断を全て正しいと、うのみにしているのですか？」
マキの問いに男は答えた。
「その通りです。私たちは昔からコンピュータのプログラムにコントロールされる生活を営んできました。だから、少しおかしなことでも、迷わずに信じるしかないのです」
「では、たとえばあなたが、その意志に抗ったとしたら？」



ENGINEER



「と、とんでもない。そんなことをしたら、直ちにわれわれ全てが抹殺されてしまいます」

おかしな歓迎パーティは終わり、マキはその惑星で一夜を過ごすことになった。

3

翌日、出迎えが来て、マキはきのうの空港に連れてこられた。

だが、マキは途方に暮れた。いくら首をひねっても、宇宙船を操縦する方法が思い出せなかった。

その上、マキの記憶は宇宙船内で気がついた以前にさかのぼれないのだった。いったい自分が誰で、何のために宇宙船に乗り組んでいたのかすら思い出せない。

仕方なくマキは宇宙船から下り、見送ってきた宇宙人に、わけを話した。

「じつは恥しい話ですが……、どうやら私は記憶を喪失してしまったらしい。記憶を取り戻すまでの間、ここに滞在させてもらえないだろうか」

「それは困ります」

「どうしてですか？」

「きのうもお話ししたように、われわれはコンピュータに管理されているのです。だからその指示に従わないと……」

「でも私はあなたたちの惑星の住人じゃない。それでもコンピュータの管理下に置かれるのですか？」

「その通り。この世界に一歩でも足を踏み入れた以上、同じことです」

男はにべもなくこう告げると、さらに、

「あと三時間で一日が終わります。三時間以内に、とにかく、ここで飛びたつこと。さもないとあなたが抹殺されるだけではなく、われわれも巻き添えをくうことになります。さ、早く宇宙船に戻って、出発して下さい」

とつけ加えて。

追いたてられるように宇宙船内に戻ったマキは、操縦席のキイボードに目を注ぎながら必死に記憶を回復させようとしたが、ただ空しい時が流れるだけだった。

「もう、これまでか……」

あと、一分で、三時間のタイム・リミットは終わりを告げる。マキは観念の目を閉じた。

だが、一分が過ぎ……五分が過ぎても何ごとも起らなかった。

「なんだ。ただの脅しだったのか……」

宇宙船から下りたマキは、そこに踊り狂うこの惑星の人たちを見て、あっけにとられた。三時間前まで不安な面持ちだった連中が、歓喜の声をあげて、マキを取り囲んで踊り狂った。その中の一人をつかまえて、マキが、そのわけを聞くと――、

「あなたのおかげで、コンピュータの支配下から、いつの間にかわれわれが解放されていたことがわかってたです。ありがとう」

という答が返ってきた。

この惑星の住人たちは、コンピュータに抗っても抹殺されなかったマキを見て、自分たちが長年のタブーから解き放たれていたことを知ったのだった。

「われわれは昔からコンピュータのプログラムに管理されていると思い込まされてきました。ところが、そのコンピュータが、いつの間にか故障していたとは……それなのにわれわれは頭っからコンピュータに盲従していたので、その束縛から自由になっていたことに気づかないでいたというわけです。

マキは、そのセリフの中の「故障」という言葉に刺激されて、記憶の全てを取り戻したのだった。回復して記憶は、今狂喜乱舞している惑星の住人たちに、水をぶっかけるようなものだった。

4

巨大なネットワークを誇るコンピュータ会社に勤めるマキは、「ビデオ・ゲーム」の優秀なエンジニアだった。その彼は、ベスト・セラーの「宇宙活劇（スペースオペラ）・ゲーム」の機械の故障を修理するための「準備室」で誤って物質転換のレーザー光線を浴び、ミクロ化し、コンピュータの電子回路にまぎれ込んだのだった。

ところが、そのプロセスで思わぬ刺激をうけ、凝似記憶喪失症にかかった上、「宇宙活劇（スペースオペラ）・ゲーム」の世界に迷い込んだというわけだった。

危いところで自分の役目を思い出して、マキは、故障箇所を発見、修理して、元の世界に帰ることができた。

「プログラムに組み込まれた、「宇宙活劇・ゲーム」の世界の登場人物たちは、コンピュータの故障で、せっかくその管理下から解放された喜びに浸っていたのに……」

ゲーム機の中の宇宙人たちに目を注ぎながら、マキは苦い気持を噛みしめるのだった。

新製品徹底解剖

マイクロコンピュータ

●ここまで安くなったマイコン、どう使いこなすか……

シャープ MZ-700シリーズ

11月16日、シャープより発売された新製品、MZ-700シリーズについて紹介しよう。従来のMZシリーズとは少しばかり特徴が違っている。そのユニークな特徴とは、いったいどういったところなのだろうか。

◉M21731はグラフィック模様が書けるのだ

■ハードウェア

まずはハードウェアから見て行こう。第一印象から細かなところまで、ジックリと調べてみよう。

○外観

このMZ-700シリーズには3つのバリエーションがあり、それぞれMZ-711、MZ-721、MZ-731と呼ばれていて、基本的な形は皆同様だ。

○MZ-711

MZ-700シリーズでは最も下位のバリエーションということになる。本体はCPUボードとキーボードのみで、これは従来のMZシリーズには無い形だ。つまりディスプレイを独立させ、カセットも外部カセットを使うことができるというスタイルだ。

○MZ-721

MZ-721はMZ-700シリーズでは中間の位置を占めるもので、本体にはMZ-711同様、CPUボード、キーボードがあり、さらにカセットテープレコーダ（実際にはデータレコーダと呼ばれている）に内蔵されている。さて、このデータレコーダは、使い勝手や信頼性の点から言っても、外部カセットよりずいぶんと優れた点が多いようだ。残念ながらフルオートではないが、レベル調整もいらないし、何と言っても本体にピタッと納まる点がやはりウレシイ。

○MZ-731

MZ-731はMZ-700シリーズの最上位機種ということになる。本体にはデータレコーダおよびカラープロッタプリンタも内蔵している。このカラープロッタプリンタは、4色のボールペンを使い線を引くというのが基本になっていて、これによりグラフィック模様や文字が書ける。詳しくは先で述べることにしよう。



次に各部をもう少し詳しく見てみよう。

S-BASICのコントロールコード表

CTRL+	アスキーコード（10進）	処理内容
C	3	ひらがなモードとする。(CTRL + カナ)
E	5	英数モードのとき英小文字とし、カナモードのときひらがなとします
F	6	英数モードのとき英大文字とし、カナモードのときカタカナとします
M	13	キャリッジリターン（CR）
P	16	DEL キーを押す。
Q	17	カーソルを下へ移動する。(↓)
R	18	カーソルを上へ移動する。(↑)
S	19	カーソルを右へ移動する。(→)
T	20	カーソルを左へ移動する。(←)
U	21	コンソールのホーム位置へ移動する。(HOME)
V	22	コンソール内をバックカラーでクリアする。(CLR)
W	23	グラフィックモードにする。(GRAPH)
X	24	1文字空白をあける。(INST)
Y	25	英数モードにする。(英数)
Z	26	カナモードにする。(カナ)
[	27	BREAKする。(SHIFT + BREAK)

※テキストエリアの下限 $FEFF番地（すなわちLIMIT MAX状態
※プロッタプリンタについては、プリンタの項で解説しています。

HU-BASICのコントロールコード表

CTRL+	アスキーコード（10進）	処理内容
A	1	インサートモードにする。
B	2	1項目もどる。
C	3	BREAKする。(SHIFT + BREAK)
D	4	カラーとコンソールを初期化する。PLOT OFF[illegible]。
E	5	1行消去する。
F	6	1項目進む
G	7	ベルを鳴らす
H	8	1文字消去。バックスペース（DEL）
I	9	次のタブ位置までカーソル移動する。
J	10	カーソル以後をクリアして、今の行をエントリーする
K	11	コンソールのホーム位置へ移動（HOME）する。
L	12	コンソール内をバックカラーでクリアする（CLR）
M	13	キャリッジリターン（CR）する
N	14	カーソルおよび上を上方へスクロールする。
O	15	カーソルおよび下を下方へスクロールする。
P	16	英数モードのとき英小文字とし、カナモードのときひらがなとします
Q	17	英数モードのとき英大文字とし、カナモードのときカタカナとします
R	18	1文字分空白をあける（INST）
S	19	ひらがなモードにする（CTRL + カナ）
T	20	TABを設定する。
U	21	英数モードにする（英数）
V	22	カナモードにする（カナ）
W	23	グラフィックモードにする（GRAPH）
X	24	下の行をつなぐ。
Y	25	TABを消す。
Z	26	カーソル以下を[illegible]エンドまで消す。
[	27	
/	28	カーソルを右移動（→）する。
]	29	カーソルを左移動（←）する。
↑	30	カーソルを上移動（↑）する。
←	31	カーソルを下移動（↓）する。

◉キーの組合せで定義は10種類が可能

それでは話を続けよう。以後は便宜上、MZ 731で話を進める。

まず本体を正面から見る。中央にメインキーボードがあり、その右側に4つのカーソルコントロールキーがある。カーソルコントロールキーの上方（というか向こう側）には画面コントロールキーがある。通常はインサートキーとデリートキーだが、シフトキーと組合わせることにより、クリアキーやホームキーとしても使える。

メインキーボードの左上には5つのディファイナブルファンクションキーがあり、これもシフトキーとの組合せで10種類の定義が可能だ。

キーボードの上方にはプロッタプリンタ（以下プロッタと略す）とデータレコーダが並んでいる。

裏へ回ってみよう。

向って右側に、電源スイッチ、リセットスイッチ、音量調整つまみ等があり、中央には外部プリンタへのポート及び、周辺装置出力のためのI／Qポート接続端子がある。もっとも、ここには金属製のフタがしてあるので一端子用窓がある、と言った方が正しいだろう。左側にはディスプレイ用の端子がいろいろと用意されている。RGB出力のDIN端子と、ビデオ、それにRF出力のピン端子だ。家庭用TVに接続する場合には、RFと書かれた左側の端子を使う。VIDEOと書かれた端子は専用グリーンディスプレイ用の端子だ。その他ジョイスティック端子が2つある。

それ以外には電源端子、アース端子等がある。そして中央に、プロッタ用紙のホルダーがデンとある、といった具合。

◉価格のわりには優れもの

キーボードは、本格的タイプライタフェイス。この価格の機種ではなかなか優れたキーだと言える。長時間の操作にも耐う得る（と言っても指が疲れないという意味で、何もキーが丈夫という意味では…オットト、キーは丈夫ですよハイ）感触だ。

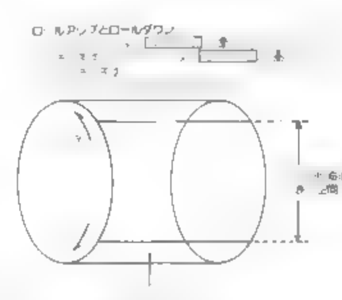
また、メインキーボードではコントロールキーが新しく追加されている。

データレコーダ部を見てみよう。操作ボタンは左からSTOP／EJECT、RECORD、PLAY、REWIND、FFWDといった並びで、従来のK／C、1200のいずれとも異なるが、とまどうことはない。むしろ、EJECTがSTOPと兼用、録音キーが1キーで済むなどの点は便利になったと言える。もっとも、これは好みの問題かも知れない。

さて、MZ−700シリーズでもっともおもしろいハードウェアが、プロッタプリンタだ。

このプロッタには操作スイッチというものがほとんど無く、紙送りのためのスイッチ以外には、RESET、PEN CHANGEと書かれたスイッチ（このスイッチは通常は触れることがなく、電源スイッチの次ぐらいの使われ方がされそうだ）ぐらいしかない。RESETと書かれたスイッチを押すと（このスイッチはデジタル時計の時刻合せスイッチのように穴の奥にあり、「押す」というより「突く」と言った方がいい）プロッタが初期化、すなわちペンの色や文字の大きさなどが初期化されるわけだ。また、PEN CHANGEと書かれたスイッチを「突く」とペンの色が変わるのではなく、ボールペンの交換を行うために、ペンホルダーが右端に寄る。

このプロッタはプロッタ自体がインテリジェント化されているらしく、かなりのことができる。付属のBASI



C（S-BASICとHu-BASICが入っている。これらは後の項で説明する）でコントロールするが、プロッタにはモードが4モードある（グラフィックモードとテキストモード3種の計4種）。プロッタで円を描いたり、線を引いたりするにはグラフィックモードでなくてはならない。グラフィックモードでのプロッタの命令は9種類。テキストモードの3タイプとは文字の大きさのことで、1行当り26文字、40文字、80文字の3種類があり、通常はテキスト40文字モードとなっている。テキストモードの命令は6種類だ。

プロッタで文字を書く場合、通常はテキストモードで表示されるが、グラフィックモードでは文字の大きさ64種類、向きも上下左右の4通りの向きで表示することができる。

次にCPUボードを見てみよう。

CPUはZ-80Aを搭載し、クロック周波数は3.6MHzで動かしている。ただし、カセットテープへの書き込みはK/C、1200同様、1200ボーで書き込みを行う。

メモリ構成は2通りあり、電源ホン、またはリセットスイッチホンの時にはK/Cモードと呼ばれるメモリ構成となる。この状態ではメモリの$0000～$1000はROMであり、この部分がモニタとなる。また、$D000番地からはVRAM、メモリマップドI/O等がある。この状態でK/C用のSP-5030やシステムプログラム等を読み込み、動かすことができる。もちろん、付属のS-BASICやHu-BASICもこの状態からロードさせるので、この場合のメモリ構成はK/Cモードと異なる。

S-BASIC、あるいはHu-BASICが起動すると、メモリはノーマルモードと呼ばれる構成となる。つまり、64バイトあるZ-80とメモリ空間のすべてがRAMとなる。したがってROMモニタやVRAMは必要な時になるまではメモリ空間から切り離されることになる。この場合のモニタはS-BASIC、Hu-BASICのテープに書き込まれてあるモニタを使うので、ROMモニタ（これに対してS-BASIC、Hu-BASICのモニタをRAMモニタと呼ぶ）はアクセスされることは無い。VRAMや入出力ポートについては、必要に応じてバンク切換えが行われ、アクセスされる。

また、このMZ-700シリーズではVRAMがキャラクタ用として2画面分、さらにカラーコントロール用として2画面分用意されている。これにより画面のロールアップ、ロールダウンができる。つまり、画面上方にスクロールアップした画面を再びスクロールダウンさせて画面に表示させたり、画面の下方からロールアップさせてきたりができる。

それから、CG、つまりキャラジェネも2つ持っていて、つまりASCIIコード00H～FFHに相当するキァラクタが2つずつあるという意味）K/Cの持っているキャラクタはもちろん、英小文字、ひらがな等のキャラクタが使えるようになっている。ただし、ひらがな等K/Cに従来無かったキャラクタを表示させるには、やや工夫が（S-BASICやHu-BASICでは問題ない）必要になる。

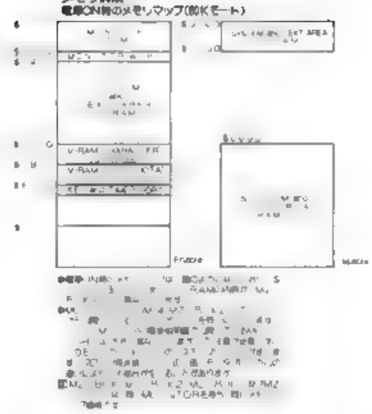
ディスプレイ関係の話が出てきたので、カラーディスプレイに関して少し触れておこう。

MZ-700はRGB端子付カラーディスプレイの他に、家庭用カラーTV、専用グリーンディスプレイ等にも接続ができるようになっており、それぞれの目的（予算？）に合わせてシステムが組めるしくみになっている。カラー表示は8色（黒、青、赤、マゼンタ、緑、シアン、黄、白）使え、キャラクタ単位でのバックおよびキャラクタの色指定ができる。残念ながらグラフィックRAMはないので、ゲーム等では疑似グラフィックを使うしかない。画面構成は横40×縦25の100文字表示だ。

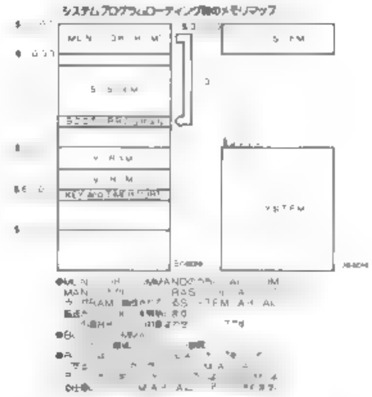
その他ハードウエアではプリンタインタフェイス内蔵のため、外部プリンタ接続の際にはケーブルだけあればOKとなっている。ただし、この場合プロッタのドライブはできなくなる。

メモリ構成

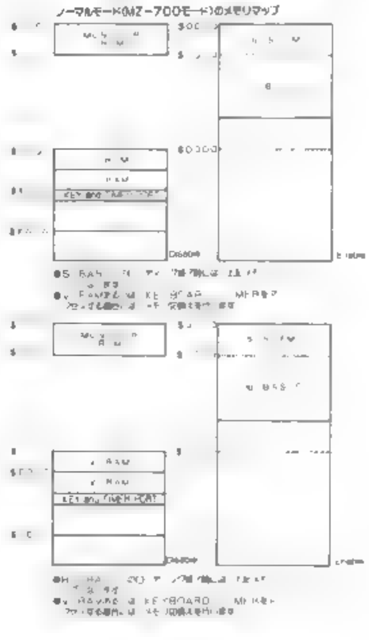
電源ON時のメモリマップ(80Kモード)



システムプログラムローディング時のメモリマップ



ノーマルモード(MZ-700モード)のメモリマップ



◉二つの顔をもつMZ-700

■ソフトウエア

MZ-700には2つの顔があり、一方はK/C、1200の顔、もう一方がMZ-700本来の顔だ。まずはMZ 700のソフトウエアである、S-BASIC、Hu-BASICについて解説しよう。

○S-BASIC

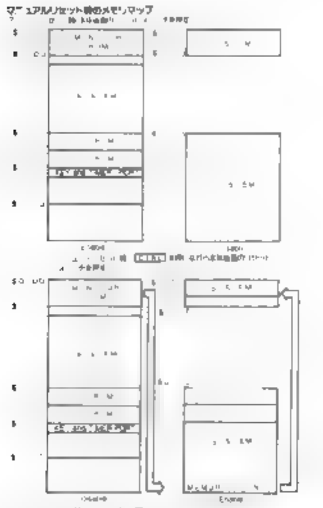
S-BASICはK/C、1200のSP-5030のアッパーバージョンとも言うべきもので、かなり強化されている。

変数について、配列の限界が従来255個だったが、S-BASICではメモリ容量の制限しか受けないし、4次元まで拡張されている。またコントロールキーを活用すればエディティングの能率化も考えられる。

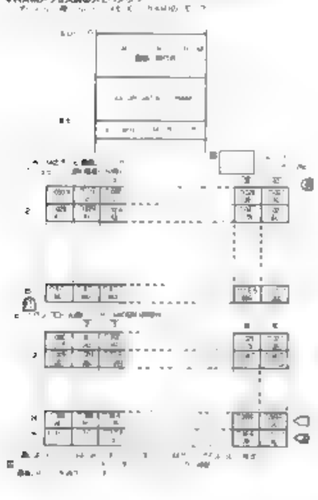
エディティングのコマンドも充実しておりAUTO、DELETE、MERGE、RENUM等の命令が拡張されている。また、コマンド、ステートメントの大半には省略形もあり、プログラミングはずいぶんと楽になった。その他エディタに関する情報としては、キーのオートリピートや画面のロールアップ、ロールダウンが増えたといったところだ。

さて、マニュアルを見ながら話を進

マニュアルリセット時のメモリマップ



VRAMアクセス時のメモリマップ



めて行こう　GOSUB命令は従来の16重のネスティング限界が無くなり、何重ものネスティングができるようになった。又ファンクションキーの定義、および表示命令が増えている。REM文の省略形に、(アポストロフィー)が使える。"π"のキャラクタは円周率を表す定数として使われていたが、S－BASICではPAI(X)という形の関数になり、円周率のX倍を表わせるようになった。つまりπの値はPAI(1)で与えられる。キャラクタの単位での色指定はCOLORというステートメントで指定できる。PRINT文にUSING命令による書式指定が追加されている。これで出力がずいぶんと楽になる。

さて、プロッタに関する命令はどうだろう。先に述べたようにプロッタには4モードの状態があり、MODE命令によって変更が可能だ。また、ペンの色を変えるPCOLOR命令により、黒、青、緑、赤の4色のうち、好きな色を使うことができる。ボールペンは水製インクを使い、試し書きの命令もできる。TESTという命令を入力すると、紙の上に4色で4角形を次々に書いて行く。その他、紙送りのためとSKIP、1ページあたりのライン数を指定するPAGE命令等がある。テキストモードの命令は以上のようなところだが、グラフィックモードではどういった命令があるだろうか。

まず、座標から座標へ線を引くLINE命令。これは破線を引くためのオペランドが用意されている。LINE命令とよく似た命令にRLINE命令がある。これは相対的な線の引き方の指定ができる。ペンをアップしたままの移動はMOVEあるいはRMOVEにより可能だ。PHOMEの命令もペンアップしたままの移動だが、移動先はHOME位置つまり原点になる。ところで、この原点はHSET命令を実行すると、現在のペン位置が原点となる。グラフィックモードでも文字が書ける。GPRINTで文字を書かせる場合、大きさや向きも指定することができる。座標軸はAXIS命令を使えば簡単に描くことができる。CIRCLE命令は文字通り円を描かせるための命令で円弧を描かせることや、多角形を描かせることもできる。

その他の命令として、エラー処理のためのONERROR、ERN、ERLやRESUMEもテープベースでは初めて搭載された。

そして、特にユニークな命令としては、PLOT ON、PLOT OFFという命令が追加されている。PLOT ONの状態では画面に表示される内容のすべてがプロッタにより打ち出され、カーソル移動により、ペン移動も行なえる。

● Hu-BASIC

ページ数も残り少なくなった。Hu-BASICについてかけ足で説明しよう。Hu-BASICはあらゆる面において強力で、プログラミングに不自由することもあまりない。

まず定数だが、多くの型が存在する。文字定数、単精度定数は従来通りだが、その他に整数型や倍精度、16進定数、8進定数が使える。変数も文字変数、単精度変数の他に、倍精度や整数型が存在する。また、型宣言をしておけば型を表す添字を省略できる。

またエディティングもコントロールキーの活用で相当便利になる。そのか、エディティングのための命令も拡張されている。なおS－BASICと同等の命令でもコマンドの与え方が違うというものもかなりあった。ここではS－BASICにさらに追加された部分を紹介しよう。

CLEAR命令はメモリの上限を決める命令と変数をクリアする命令のいずれにも使い分けができる。つまり、CLRとLIMITとを兼ねているわけだ。画面のスクロールエリアの縦、および横の幅はCONSOLE命令で指定できる。テキストを訂正するのにEDITという命令を用いれば、カーソルはすでに文番号の後に来ている。機械語のプログラムをカセットテープに出し入れするにはSAUEM、LOADMと使う。また、プログラム中の文字を探し出すSEARCH命令やトレース機能を使うためのTRON、TROFFも入る。

それでは一般ステートメントを見てみよう。こちらもかなり強力に強化）日本語になっていない?）されている。

変数のところで少し触れたように、型宣言のためのDEFINT、DEFSNG、DEFDBL、DEFSTRの4つの宣言文によって指定された文字で始まる変数名は全て宣言された型になる。DEFUSRは機械語プログラムの先頭番地を関数番号で定議してやることができる。つまり、

DEF USR1＝&HCφφφ

と宣言すると、CALL USR1で制御がC000番地に移る。配列も次元数にまで限界が無くなったようだ。また添字の下限も0か1がOPTION BASEにより指定できる。それから飛び先がラベルで指定できるように、LABEL文というのが増えている。繰り返しの命令にも、REPEAT～UNTILやWHICE～WENDが増えている。SWAP命令はDISK BASICのSWAPではなく、変数同士の交換が行われる命令だ。入出力命令ではLINE INPUTやINPUT$といった命令がさらに追加されている。

その他、関数もかなりの数が用意されているが、とても紹介しきれない。



マイコンくん

古川一朗


マイコンと先生
マイコンで勉強を教える時代到来!
ピッ
ピッ
ピッ
先生が教えんのと
マイコンとどっちがいい
ハ〜イ! もちろんマイコンで〜す
なんで
だって〜まちがったからってなぐられないも〜ん!
あそ
チエッ
よけ〜なこと言わなきゃよかった
こわい?
たいしたことないよあんなもん
ワァ〜こわそ〜
ヘ〜イこんなもん
ちっともこわくないよ〜だ
なななな全然こわくね〜だろ〜!
これからがこわいんよ〜
ネッ
ふふふふんとだ〜
氷
雪国の子
雪国小学校
雪の日の休み時間はたいくつだな〜!
教室の中でプロレスごっこしたらセン公におこられるしな〜!
だから雪国の小学校にゃさ〜
絶対さ〜
これ取りつけるべきだと思うな〜俺
キューン
キュ〜ン
キュ〜ン
キュ〜ン

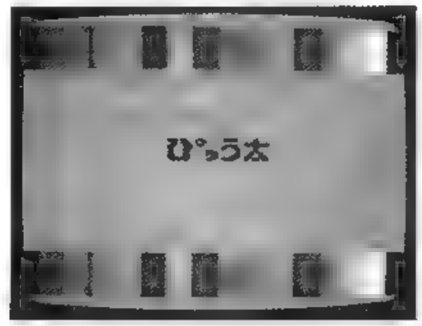
ぴゅう太でアニメ

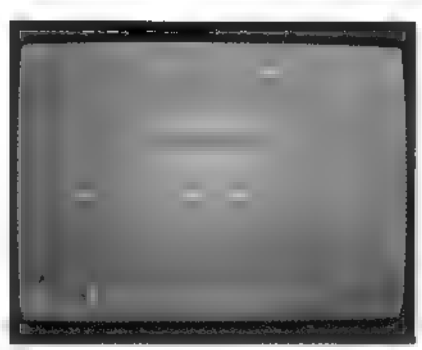


慣れることが大切だ ゲームで遊べ!

遊ぶ楽しさも、描く楽しさも、そしてオリジナルゲームを創る楽しさもある〝ぴゅう太〟。









なんたって慣れなけりゃ、グラフィックもアニメもできやしない。というわけで、まず、ゲームカートリッジで、ゲームセンターの楽しさを机の上に再現した。

テレビに〝ぴゅう太〟を接続してカートトリッジを差し込みスイッチオン。

画面に映し出される指示どおりにキーを押すだけの簡単操作だ。色はあざやかで気分はるんるんってカンジ。

〝ぴゅう太〟のディスプレイのときは、どのキイを押しても次の画面に変わるのだ。

で、軽ーくポンと押すと、出て来たのは、グリーンの背景に白文字で、〝メニュー〟だと。

なんか、未来のレストランってふうでユカイだ。

指差してる表示を、⇩のキイ(カーソルキイと呼ぶ)をポンポンと押して、ゲームカートリッジにセレクト。つぎにRT(リターン)キイをポンとすれば、ゲーム開始のディスプレイが映し出されるってワケ。

ゲームをプレイするときは、本体に、付属の〝ジョイコントローラ〟を接続し、指先の芸術?を楽しんじゃおう。

サウンドも本格的。

TURPIN

=ターピン=

親ガメを操作して、子ガメをスッポンにつかまらないように、家まで連れて帰るのだ。?には、子ガメだけでなく、スッポンも隠れているからカンを働かせよう。

TURPINのディスプレイが出たら、一人か二人かのキイ[illegible]・[illegible]のどちらかを押しジョイコントローラのプロ、アマのキイを押す

すぐにゲーム開始だ

上下左右をコントローラの円盤をうまく操作して、スッポンにぶつからないように?に進もう

動きがノロいので、かえってむずかしい

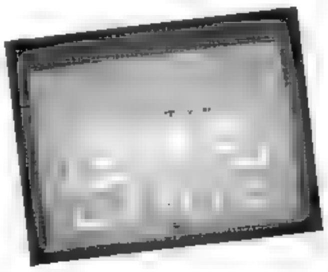
?で子ガメをみつけたら得点

子カメを背中に乗せて、コーナーの家へ一目散。家へ連れかえったらボーナス点

?をすべてクリアーすると、ハシゴ昇りでボーナス追加

子ガメか3匹つかまったところでゲームオーバー

家へ戻る途中で、SRキーを押すと、スッポンのエサか落ちる スッポンがエサを食べて小さくなっているうちに通路を通り抜ければOKだ





SAURUSLAND

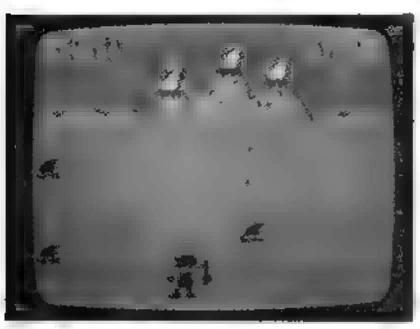
=ザウルスランド=

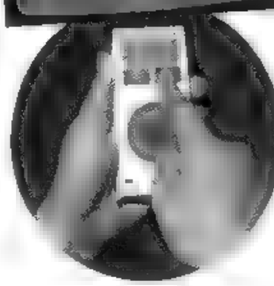
紀元前100万年、広大な緑の平原に、つぎつぎと出没する原始モグラを、コン棒でたたいて得点する。マンモスや恐竜の妨害にもメゲずにガンバレ。マンモス、恐竜を倒すとボーナス得点。

ジョイコントローラーは、8方向進行可能で、コン棒はSL・SRキイで振りおろせばモグラ退台ができるってワケ。

マンモスや恐竜もなんのその、コン棒を振りまわして得点をかせいじゃおう ただし、まっ正面から向かっていくと、ヤラれて天国行きというハメになるので、後ろからか、ちょっと下から攻撃すればOK







MONSTER INN

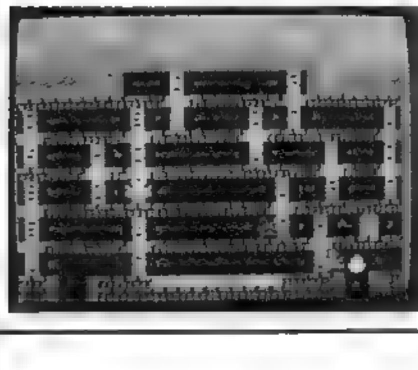
=モンスターイン=

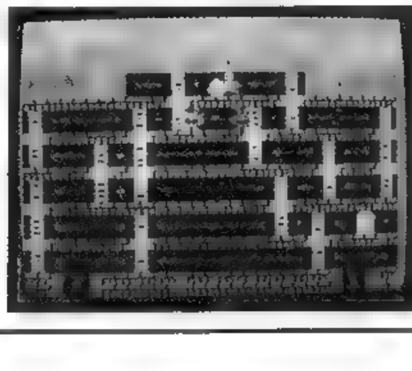
モンスターの棲む古城に忍び込んで、階段を昇りモンスターにつかまらないようにして、城の最上階のモンスターの卵を地下の穴へ捨てるゲーム。行き過ぎて穴へ落ちるなよ。

ジョイコントローラは上下左右方向と、右側が卵を取ったり捨てたりのボタン。左側はハンマーボタン。円盤の中央を押すとワープも可能だ。

チョコマカと階段を昇って行こう。途中でモンスター1をハンマーでやっつけると得点になる。ただし、階段にくっついたままでやるべし。

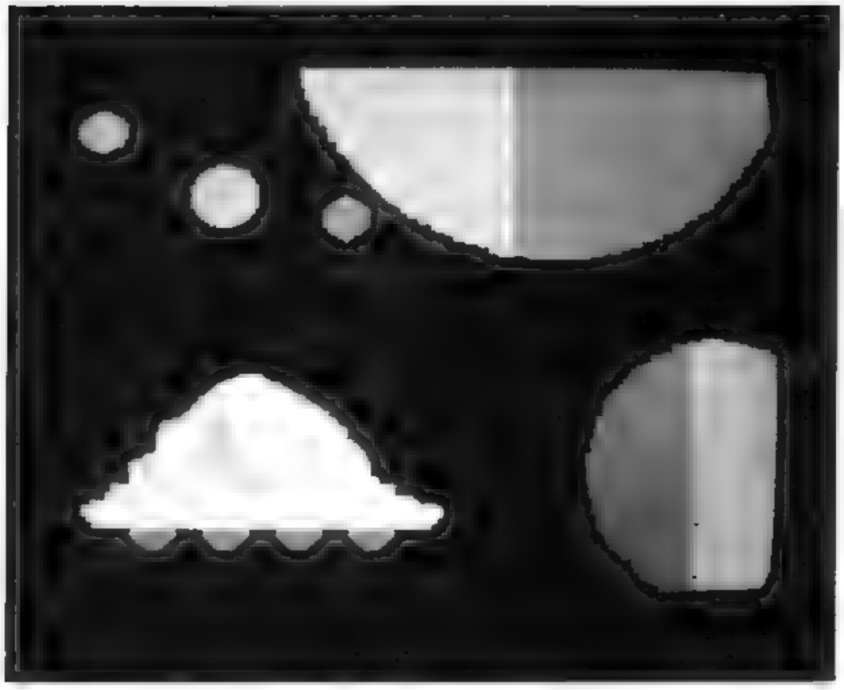
あまりモンスターばかりやっつけると、そのたびにモンスターが増えてくるので、得





ゲームだけじゃものたりない イラストレーター気分でタッチ・キイ

パソコン入門機としての機能を発揮する"ぴゅう太"の本領は、オリジナルのカラーグラフィックシステムだ。TV画面をキャンバスに、16色のイラストがごく簡単に描けちゃうタノシもの

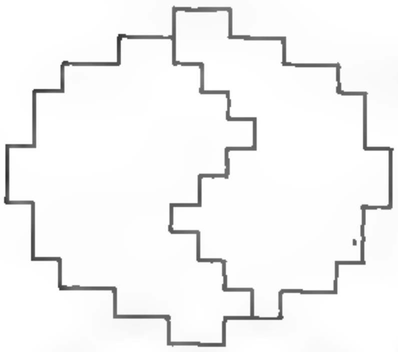


ケツサク（ケッサクではありません）の宇宙空間のUFO

操作の複雑でないのが、メカタメ人間のオレにぴったりだ。オレの描いたケッサク"宇宙空間のUFO"を見てくれ、ちょっとしたできばえだろう

まず練習として、左のイラストのようなものを、方眼紙に書いてみる。曲線そのものは描けないので、図のような直線のマスを作って、円を表現することになる

そのため、付録のセル用紙に下絵を書くというわけだ。



ドットまたはセルの単位で下絵を作る

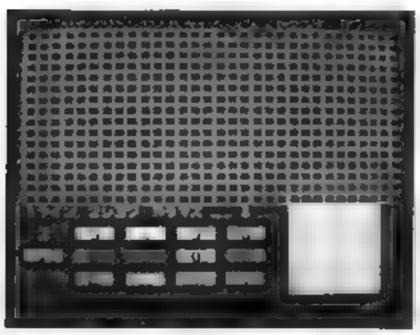
画面は、左の写真のように、タテ24×ヨコ32・計768個の小さなブロック（セル）に分けられる

さらに1つのセルは、8×8の点（ドット）に分かれている。つまり、画面は49、152個のドットで構成されているのだ。この点、ひとつひとつに色をつけて行けば、タイトル文字やイラストが描きあがることになる

セルとパレットを使う

メニューで、グラフィックモードを選ぶと、背景作成モードが画面に出て来る

セルの1ブロックが画面右下の白い空間だ。



背景モード作成時の[illegible]

自分の描きたいブロックに、カーソルキイを押して、カーソルアニメを移動させる。位置が決まったら、横長のキイ（スペースキイ）を押して、パレットを呼び出し、キイ操作で、ドットに色をつける

背景を塗りつぶす作業から始めてみよう

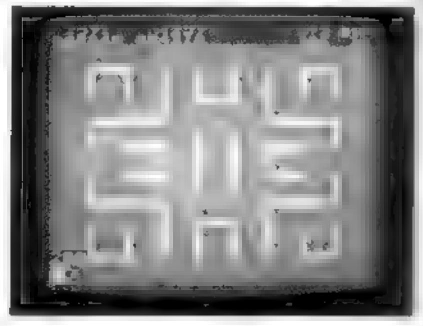
"ぴゅう太でアニメ"の画面は背景を白、"宇宙空間のUFO"の場合は黒を使った

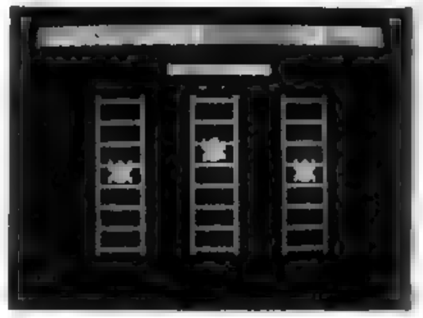
ここでは、黒バックの操作について説明しよう

●パレットを呼び出し、カーソルをスタンバイさせたら、黒の指示キイを押し、パレットを黒くつぶしてしまう。これさえできれば、黒バックはすぐにOKだ

●再びスペースキイを押して、セル上にカーソルを呼び出す

カーソルの方向をセットし、(図)キイを押し続けると、セルのひとつひとつか黒くなり、上から順に塗りつぶす。（カーソルがサンプルカラーの位置にくると、自動的に、サンプルカラーとパ



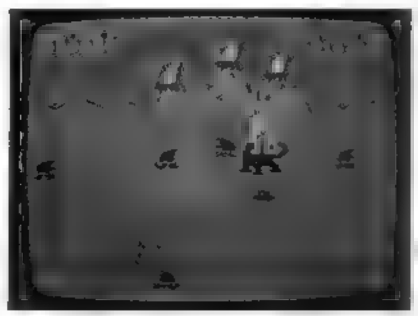


た

ボーナス得点は大きいけど、モグラを全部退治してパターンをクリアーすることも考えよう。

さすが原始時代、とちゅうて、火山の大噴火も起こっちゃう。火の玉に直撃されないように逃げまわることも必要なのだ。

やるなら一人でプロゲームに挑戦。天使の一員にならないように、グットラック



点をある程度かせぐまでは、地道に階段を昇り降りして、ボーナス得点する方かトク

ドアに行きついたら、コントローラの中心を押してワープしよう。卵に近いところへたどり着ければ効果的だ

ワープとハンマーを組み合わせてモンスターをタタキつぶすことに専念するのもおもしろい。多用しすぎると、モンスターのいるところへワープしてしまうこともあるので注意か必要だ。

卵か点めつし、赤になったときにタイミングよく穴に捨てると、1000点だ



レットは上に移動する）

宇宙空間の背景ができたら、つぎは惑星描きにとりかかる。

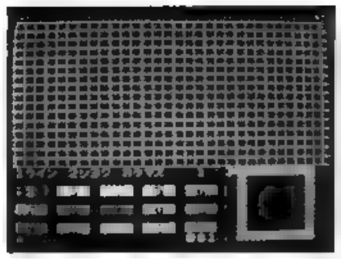
画面の分割と同じ用紙に書いた下絵のセルとドットを見比べながら、キイ操作を始めよう。描きたい部分にカーソルを移動させ、パレット上のドットに好みの色をつけていく。

うまく曲線のように見せるために、下絵のドットを階段状に輪郭をとっておくことを忘れないことだ。この段階でのチミツさが、アニメの出来ばえを左右することになるのだから。

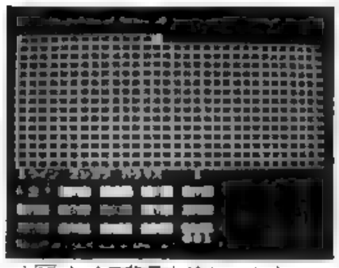
下絵と照らし合わせながら、キイを操って、絵柄を写しとっていこう。オレの場合は、輪郭を先に描いていったが、ベタの部分を先に塗りつぶしていくほうが能率的かもしれない。



曲線部分はドットを階段状に着色



パレットに着色

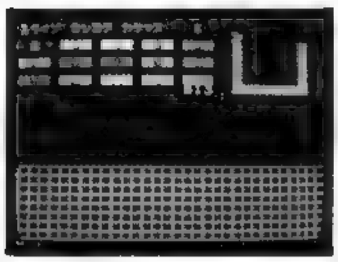


9 RT キイで背景を塗りつぶす





パレットの色を、画面に移していく

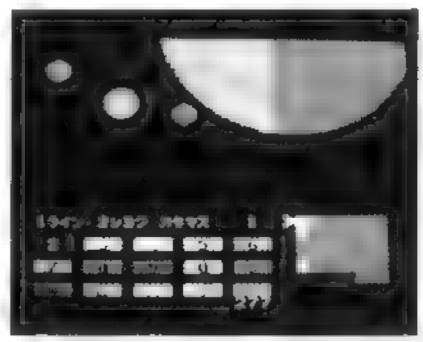


20 下の段も同様に

途中で画面全体を見ることを忘れずに

作画の途中で、バランスを見ることは大切だ。そこで、ＭＯＤキイを押すと、サンプルカラーとパレットが消え、画面全体を見ることができる。

確認が終わったら、ＭＯＤキイを3回押して、元の画面に戻し作画を再開する。



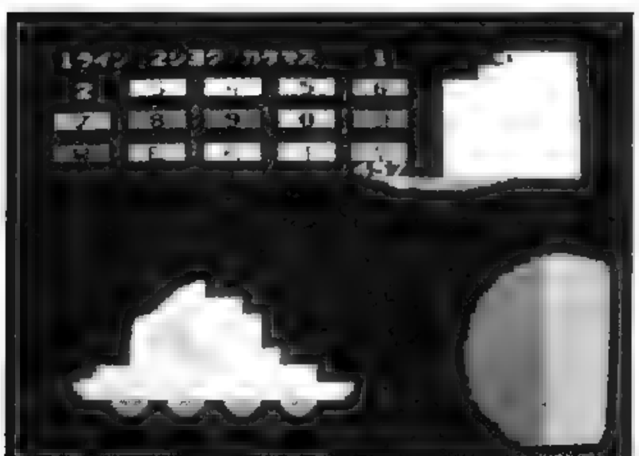
境い目は互い違いにしてみよう

惑星描きは、ごくごく簡単だが、UFOのように、直線と曲線の組み合わせは、カナリ手間をくう。

ドットを塗りすぎたり、一つぶん足りなかったりで、ギクシャクしたUFOになったが、オレは充分満足。

このあとで、次のステップ、アニメに挑戦するつもりだったら、シメキリ（本誌の原稿の）ギリギリでアウト。

ヒゲの編集長に〝ぴゅう太〟をとりあげられてしまったのだ。



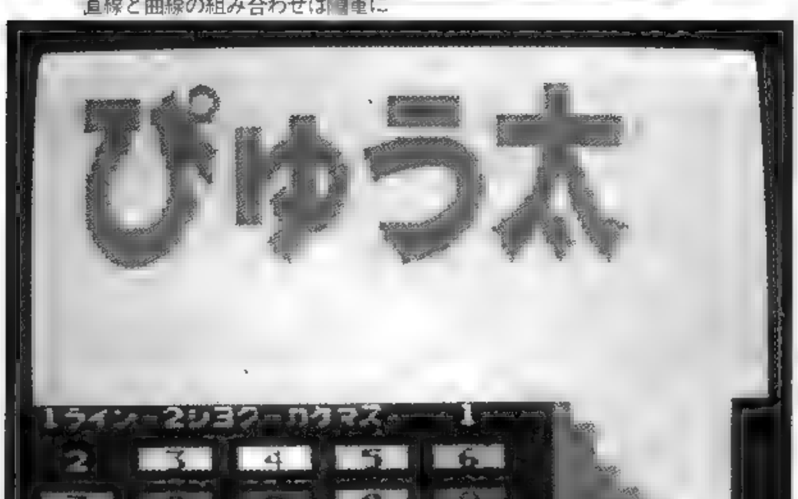
直線と曲線の組み合わせは慎重に



MOD キイで全体を見る

それで編集長、ひとりシコシコと何かやってたかと思ったら、「オイ、これ使え」と、タイトル文字を描いてオレに見せるんだからガックリ。ヒニクとも取れる〝アニメ〟の文字まで入ってるんだからタマラない。

しかし、メカオンチのオレでも、コンピュータ使えたゾ。



タイトル文字もお茶のコだ。

トミー・16ビット・グラフィックコンピュータ「ぴゅう太」本体・ジョイコントローラ2台・スイッチボックス・RFケーブル・オーディオカセット接続ケーブル・オペレーションマニアル￥59,800 ゲームカートリッジ￥4,800 学習用、家庭用としてシステムの活用ができる。



次の絵のバランスを考える余ゆうが必要

幼児から大人までが、目的に合わせて使える本格ホームコンピュータ「M5」(ソード電算機システム)はかなりのおもしろもの













●写真 11 26〜27の「M5」フェアより

コンピュータはむつかしくってなんていうお父さん、お母さんでも、気軽にコンピュータを操作できるようにと開発された、小型・軽量のコンピュータが「M5」だ。

ゲーム、オリジナルゲーム創り、絵、デザイン、イラスト、アニメーション、学習、教育、BASIC入門、家計簿作り、ローン管理、技術計算、データ処理、データ通信etc.と何でもこいのすぐれもの。なのに、本体と標準付属品で49,800円という安さなのだからウレしい。

BASIC―Gを使えば、16色で絵が描け、32の動曲パターンでファンタジックなアニメーションも作れちゃう。

おまけにメカに弱いお母さんのために、簡易言語を開発し、キーボードの配列も「あいうえお」順にしてあり、とっても親切。

ゲーム狂いのキミなら、ゲームカートリッジ・シリーズの中から好みのゲーム(デイグダグ、ボスコニアンなど)でエキサイトできるってわけだ。

◉他機種

〝歩くコンピュータ〟「M23P」は、ポータブルなだけでなく、漢字情報処理機能、ビジネスグラフィック機能や電話回線を利用した通信機能を装備。本体498,000円。

〝高速、大容量の超本格派〟M343シリーズは、16ビット漢字オフィスミニコン。本体mark41 カラーモニタ1、298,000円。

超低価格コンピュータ「マックスマシーン」コモドールから新発売！

コンピュータを友達にしちゃうのダ

家庭で、気軽にゲームセンターと同じ迫力のゲームを楽しめるコンピュータが マックスマシーン だ
カートリッジを交換して、いろんな機能を発揮する、マイコン、パソコンの入門最適機 コンピュータは、見てるだけじゃダメ まず触れ、自分でプログラムしなくちゃ意味ないのだ
まず手始めにゲームカートリッジ9種類 を差し込んで、ゲームセンターの気分を味わって見てはいかが？

●

アーケードゲームを中心とした、ゲームカートリッジをいくつか紹介してみよう

アベンジャー 宇宙からの侵略者 アベンジャー を撃破！ アベンジャーが地球を占領する前に撃ち落とせ U FOを落とすと、ボーナス点が加算される、高速アクションゲームだ キーボードまたはジョイスティックで操作

ジュピター・ランダー 着陸のシミュレーションゲーム ジュピター 木星表面の危険な裂け目をクリアーして軟着陸！ 乏しい燃料・キミならどう使う？ キーボードまたはジョイスティック

■モールアタック モグラたたき。頭をたたいて点をかせぐゲーム だが、尻尾をたたいたら減点 時間が少なくなると、モグラの動きは早くなる。勘と指の動きが勝負なのだ キーボードのみ

■クラウンズ エキサイティングなサーカスゲーム 2人のクラウン（道化師）を操って、飛びから風船を割って得点を競っちゃおう。ジャンプをうまくさせるのがコツ ゲームパドルのみ

このほか、ミュージックカートリッジやスタディ、グラフィックなどのカートリッジと差換えて、パソコン機能も満喫できる。



マックスマシーン	¥34,800
各種ゲームカートリッジ	¥ 2,800
BASICカートリッジ	¥ 3,800
ジョイスティック	¥ 3,800
パドル	¥ 4,800

◉同時発売の「コモドール64」は、本格派ホームコンピュータ

10万円を切ったコンピュータとしては、最大効率の追求がされ、ハードウエア機能の充実で、いろいろなアプリケーションソフトウェアの実施が可能となった。



コモドール64	¥99,800
1541フロッピーディスク	¥79,800
1525-Jプリンタ	¥69,800
C2Nカセットドライブ	¥14,800
ゲームカートリッジ	¥ 2,800



マイコンショップ in 秋葉原

秋葉原　ここは、世界的にも有名な電気機器街だ。国電の秋葉原駅を中心にとした半径ほんの数百メートルの範囲内に、大は六階建ての総合電気機器店から、小はおとなが二人も入れば身動きもとれなくなるようなパーツショップまで、千軒ほどの店がひしめきあい、安売りを競っている

電気機器なら、それこそ『ないものはない』というほどの秋葉原だが、やはり時代とともにその主力商品は移り変わっている。十年ほど前だったら、カラーテレビや電子レンジなどの一般電気器機。ほんの二、三年前だったらオーディオ機器といった具合。

もちろんこれらの商品もコンスタントに売れ続けていることには違いないが、現在の秋葉原における超主力商品、それがマイコンなのだ。そのことは、つい最近までマイコンなどには見向きもしなかった家庭電気機器店の店頭に、堂々とマイコンが置かれたりしていることなどからもうかがえる。





●エレクトロニクスの世界は日進月歩、いや秒進分歩の勢いだ。つい先日までは最新型だったマイコンも、気がついてみれば型遅れになっていたりするわけだ。それだけにユーザーとしても機種選定はむずかしい。その時は秋葉原を訪れるといい。ここはマイコンタウンなのだから。

いまや、秋葉原は〝マイコンタウン〟と呼んでもさしつかえないだろう。

とにかく、今、キミがマイコンを買おうと考えているのなら、多少は遠くても、このマイコンタウンまで足を運ぶべきだろう。往復の交通費が少しくらい高くても、それだけのメリットはあるんだ、この秋葉原には

■ショップ選びのポイント

小売店間の販売合戦が激しいだけに、それほどヒドイ店はあまり見あたらない。秋葉原へやって来る人の目は確かだ。少しでも悪どい商売などをやっていたら、たちまち客が寄りつかなくなってしまうんだ。しかし、中には、ここでマイコンを買うのは控えたほうがいいのでは？と思える店があるのも事実だ。

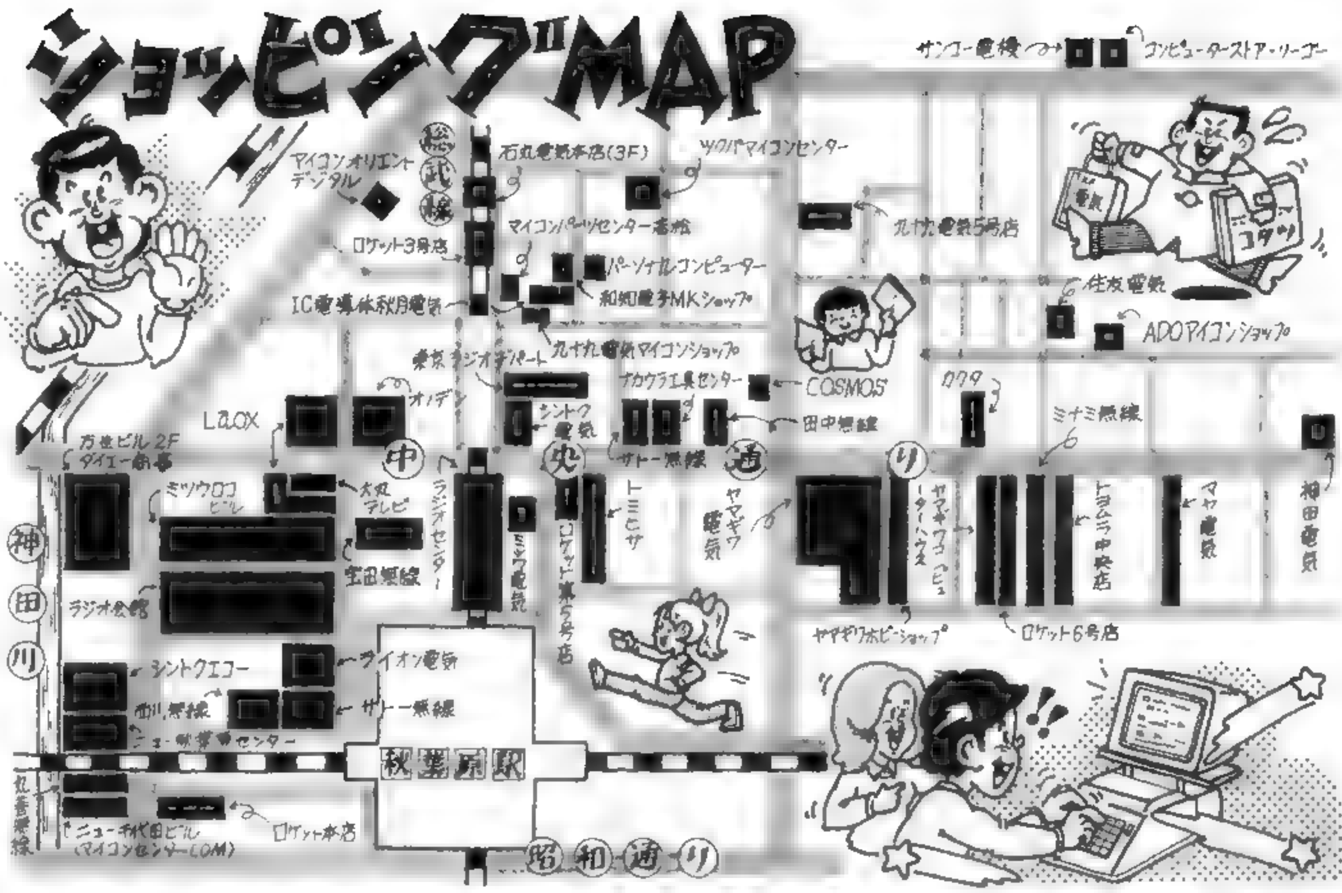
そこで、ショップ選びのポイントとしては

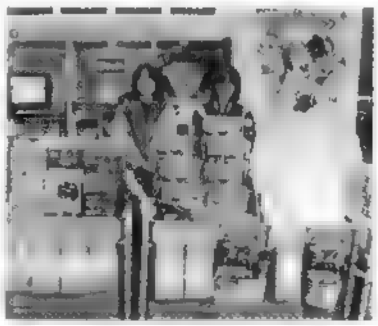
●あたりまえのようだが、お客が多い店。お客が多いってことは、その店になにかしら魅力があるってこと。

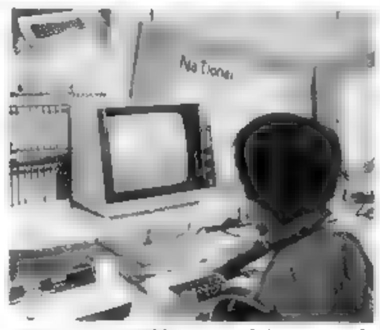
●マイコンを自由に触らせてくれる店。最近はほとんどの店がOKだ。これは販売店のマイコンへの理解度の表われと思っていい。

●マイコンについて、店員が充分な知識を持っている店。これは、ちょっと店員と話をしてみればわかる。マイコンを売る側が、商品についての知識がないなんて論外だ。

以上のようなことに注意すれば、まず安心だ。




これでけっこうアルバイトもつらい


駅前サトー無線でゆっくりいじろう


マイコンを見つめる目、輝いてるね



開店2ヶ月目、マイコンショップミツワの店長さんだ



ロケット本店7Fのマイコンフロアー

■マイコンショップガイド

以上のようなポイントから、アミューズメントライフが選んだマイコンショップを紹介しよう

●ロケット本店（☎03・257・0606）

東口を出て山手線のガード沿いに神田方面へ約三分、山手線とは細い道をはさんで建っている。ここは秋葉原に数店あるロケットの総本山だけに、品ぞろえも豊富だ。マイコンフロアは七階にある。エスカレーターで昇っていくと、まず、ズラッとならんだモニターテレビが目につく。こんなところがいかにもマイコンショップらしくてうれしい。ハード、ソフトともかなり充実しているが、ここの特徴は、マイコン関係の本の多さにある。ただマイコンを売りつけるだけの店とは一味違うのだ。

●ヤマギワテクニカ（☎03・253・0121）

西口を出て昭和通りを上野方面へ約五分。六階建てのビルディング。ここのフロア構成を紹介しよう　地

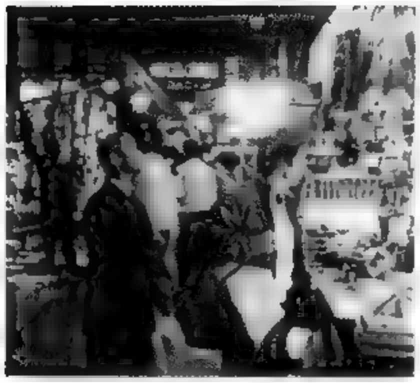
秋葉原の名物おばさん いつまでも元気でネ。



秋葉原駅周辺は、ビラを手にした客引きが多いので有名。なかでも、ヤマギワ電気近くのスクランブル交差点にいるおばさんは、秋葉原でも有名な名物おばさんである。

おばさんは、雨の日も風の日も毎日朝10時から夕方5時まで元気に働いている。おばさんの話を聞くと聞かないでは、マイコンを買う時ン千円の差が出てくる。いつまでもガンバッテネ、おばさん…。





新しもの好きのマイコン・エレクトロニクスマニアが朝から晩までウロウロキョロキョロ



ト、ソフトテープと専門書、雑誌。一階、新製品コーナー、二階、ゲーム用パソコン、三階、ビジネス用パソコンと、ディスプレイ、プリンタ、フロッピーなどの周辺機器、四階、最新ワードプロセッサとビジネスオートメーション機器、五階、入門者から上級者までのパソコン教室。つまりこのビルのゼーンブがマイコンでいっぱいなのだ。

これだけそろうと、逆に選ぶのに困ってしまいそう



みなさん九十九電気7号店に来て下さい、待ってるワ

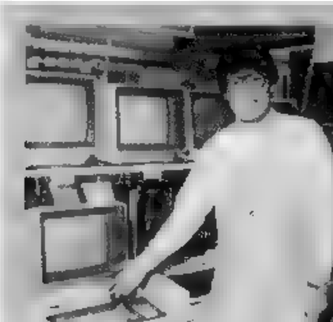


●九十九電気7号店 ☎03・253・4199

マイコンショップに限らず、電気機器店というと、どうしても店員さんには男の人が多いが、ここの店員さんは全員女性、それも二十歳前後のピチピチギャルなのだ。ゴックン!! なんでも、採用後、二カ月間みっちりとマイコンの勉強をさせてから店頭へ送り出すとのこと。それだけにどんな質問にも対処できるし、アドバイスも的確だ。

ソフトが充実して、オリジナルのゲームソフトもある。

マイコン大好き! 西川無線のニッコりおにいちゃん



東洋大の3年生、赤松直樹クンは、秋葉原の街が好きだという。趣味が高じてマイコンショップにアルバイトとして入り、今や西川無線の一つの顔になっている。

マイコン大好き青年の彼は、秋葉原の街についてこう語ってくれた「マイコンショップっていってもイロイロあるけど、人気があるのは九十九電気7号店、あそこの店は女の子だけなんですよ。どこの街でもスケベが多いからね」彼は土・日とアルバイトをしている。一度会いに行ってみたら。

●西川無線 ☎03・251・3891

店の規模としては決して大きくはない。しかし、それだけに来店したお客一人一人の相手を親切にしてくれる。売りつければいいだけの店とは違うのだ。機種の方も多く、国産メーカーの製品はほとんどそろっている。日立はカシオの製品が安いこと

●サトー無線1号店 ☎03・253・3877

マイコンはもちろんのこと、ハンドヘルドゲームも自由に手に取ってみられるようになっている。したがって日曜日ともなると子供たちで大にぎわい。それでも店員さんがいやな顔ひとつせず対応してくれて実に気持ちがいい。マイコンユーザーへの理解店はピカ一と見た。店内にベンチもあり、落ち着いて選べる。

他に、シントクエコー、ナカウラ、ニュー千代田ビル・マイコンセンター、COMなど個性的な店は多い。

また住友電機は、マイコンの問屋さんだが小売りもしてくれる。農協や学校関係と取り引きが多いというだけあって、品ぞろえも豊かで、とにかく安い!! 一度のぞいてみる価値あり。

秋葉原は日ごとに変化していくホットなエレクトロニクスランドだ。キミも何度も通ってみて、最高のマイコンを、激安で手に入れようゼ!!





住友電気代表の田中さん。うちは問屋だから安いですよ。表の電機屋で商品ナンバーを調べて、買うと決めたら尋ねてきてください





今月の占い
'83 1/1〜31

キミの愛情、健康を占っちゃおう

★ラッキーカラーで幸運をつかめ！
キャンドル占いなど、ひと味違う占いの
京　泰世

一月生れ

愛情運＝お互い心のうちを現わすことができずにいるが、まもなく強烈な勢いで恋の炎がもえ、交際は永続きして円満な幸せを得る。
健康運＝冷えとか飲みすぎからの障害で、腎臓関係の病気などにかかるおそれや足の関節をいためやすいなど充分注意を。
ラッキーカラー＝持ちもの、身につけるものなどで黒とかグレー系の入ったものが吉。

二月生れ

愛情運—片想いのなやみも一変してやっと交際出来ると安心するのは禁物、思いがけないライバルが出現、押しの一手で撃退してゆくこと。
健康運—平常元気だと思っての油断や薄着から風邪、下痢などになやまされたり、過激なスポーツなどでのネンザに注意。
ラッキーカラー＝黒、朱色、ピンク系などの入ったものを身につけていると金銭による幸運あり。

三月生れ

愛情運　段々相手のわがまま身勝手が鼻についてきて、二人はそりが合わなくなっているが、別れたくとも離れることの出来ない縁。
健康運—かなり無理のきく体であるが、風邪にとりつかれ、体がだるいとか熱が出るなどのこともあるが、回復は早いので安心。
ラッキーカラー　何か柄物とか、かなり派手めなもの、とくに赤とか紫の入ったものが幸運色。

四月生れ

愛情運　終りをつげた愛に、いつまでもとらわれていないで、早くそこを脱出し、まわりを見まわすこと。案外身近なところに理想の人がいる。
健康運＝急に動いたり重いものを持ったりして腰をいためるとか、腹部に障害が出やすいとき。今月は静かに暮しているのが無難。
ラッキーカラー＝今月は明るい色とか、ピンク系の入ったものを持つと楽しいさそいあり。

五月生れ

愛情運　三角関係のもつれが生じるとか、かくし事がバレて気まずい思いをしたりで、二人の仲に危機が訪れる。早く和解すること。
健康運　火に関連あり。火災に出あったり、油がはねてヤケドをすることも。火の元やマッチの取り扱いには充分注意を。
ラッキーカラー—白っぽい色とか、青は大変よいチャンスやプレゼントを得る。

六月生れ

愛情運　穏やかで親切な異性にめぐりあい、意見も趣味も一致してこの上ない愛情運の月。交際も永続性があり、先行き安定した愛を得る。
健康運　健康で活力にあふれていますが、若さにまかせた無理はほどほどにすること。頭をぶつけたりして、ケガなどしないよう注意。
ラッキーカラー＝黒とか茶系の入ったものを身につけてると素適な愛にめぐりあう月。

七月生れ

愛情運—遊びのつもりで交際した相手から大変なショックを受けることあり。あまり八方に気を散らしていると損失をまねきます。
健康運＝今月はとくに腰から下に注意を要します。暴飲暴食で腸に障害とか痔になやまされたりします。
ラッキーカラー＝黒とか黄色っぽい色の入ったものを持つことで仕事上にプラスがある。

八月生れ

愛情運　絶好のチャンス到来で、魅力にあふれた人と交際のきっかけが幼ない頃の友達の紹介ではじまる。この愛は結婚につながる。
健康運　精神的にも安定していて、健康に恵まれ、毎日の生活も明るい。本は明るいところで読むこと。眼のつかれが出てくる月。
ラッキーカラー—白とブルー系のものが大変幸運をもたらす。肌につけるとなおよい。

九月生れ

愛情運　不倫の恋がはじまりかけようとしているキケンな月。この恋に深入りすると一生のうちの最も大きなマイナスにつながる。
健康運＝今月は足元に注意を要します。階段とか高いところから落ちて足首の骨折とか、すりむいたりなどの思わぬケガに注意のこと。
ラッキーカラー—紫系とか茶系統を身につけることによって物事の整理改善ができる。

十月生れ

愛情運　見栄を張ったり意地をはったりしていると、せっかくのよいチャンスを逃したり、今の愛情に溝ができたりして後悔する月。
健康運—今月は夜ふかしも多く、お酒をのむとかタバコの吸いすぎなどのため、気管やノドをいためやすくかなり苦しい思いをする。
ラッキーカラー—コゲ茶とか、グレーなどの入ったものを持つと目的達成の幸運あり。

十一月生れ

愛情運　相手を甘くみてつきあっていると、いつのまにか相手のペースにのせられて、自分の自由がなくなるような息苦しい交際となる。
健康運—冷えからくる頭痛、めまいとか暴飲暴食による胃腸障害など、とかく健康を害しやすいとき。睡眠をよくとることが大切。
ラッキーカラー—赤とか黒の入ったものが今月は幸運で、愛情面においてよろこびにあう。

十二月生れ

愛情運　もてもての月で、浮かれムードですが、本格的な愛となるとまだほど遠いかんじです。うっかりしているとトンビに油揚のことも。
健康運　健康的にととのっている月ですが、遊びの方にハッスルしすぎて体調をくずすことあり。友達とのつきあいもほどほどに。
ラッキーカラー—グリーンと白が何事においても強運を示す月で、物事は順調にはこぶ。

AMUSEMENT FORUM Part・2

SHOPS

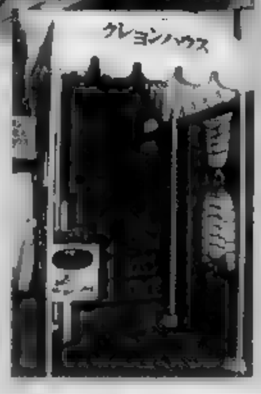
●ビデオゲームのやり過ぎで目がチカチカしてきたからにはひと休みせにゃならぬ。クリスマス、お正月と続くのだからプレゼントを考えるし、コンサートだって行きたい。ママッいろいろ悩みもおありでしょうが、ともかくごらんくださいのアミューズメントフォーラム・パート2です。

ヤッパリ原宿って楽しいトコですネ

●いつ訪れたってルンルン気分のポップタウン原宿。この街ってスミからスミまでぜーんぶ楽しいんだけど、今回は特に五店だけの紹介ネ。

クレヨンハウス





落合恵子さん経営のこのお店には、ほしい絵本がいっぱい。8割が日本のもので、あとはアメリカ、イギリス、フランス、ドイツなどの外国もの。本は作家別にディスプレイしてあり、絵本の他に、児童文学書やイラスト集、画集も置いてある。人気のある本は「のばらの村のものがたり」（ジル・バークレム作）や、ピーターラビットのシリーズ。また、ご相談コーナーもあり、ほしい本はなんでもさがしてくれる。となりは喫茶室になっていて、絵本を読みながらアイスクリームをすくうこともできる。

営業時間 AM11～PM7
Tel 406－6492

HOBBY SAKURA



200円から12万円以上までのプラモデル、ラジコンが揃っているのが、ホビー・サクラ。小学生の男の子からおじいちゃんまで、プラモデル好きはみんなここに集まる。新発売のプラモデル「ホンダVT250F」(800円)は今、お店のおすすめ品。コンスタントに人気があるのは、やっぱりクラシックカーなどということ。

営業時間 AM11～PM8
Tel 470－6588

LOUIS



あらゆる雑貨品がいちはやく入荷するのがこのお店、LOUIS。ETグッズ、ミッキーマウスシリーズ、ぬいぐるみ、アクセサリー、バッグ、小物、そしてインテリア商品まではば広い品物各種。アメリカングッズが氾濫している今、このお店ではイギリス・イタリアなどのヨーロッパものが主というところがイイ。また、シンプル商品というのがモットーということだけあって、コーディネートしやすいインテリアが揃っている。

営業時間 AM10～PM9
Tel 409－6137

クラブハウス



階段を降りていった地下にあるのがクラブハウス。アメリカンタイプのこのお店には、壁中に海っぽいペイントがほどこしてあり、白木のテーブルに坐れば、思わずウエスト・コーストの風が吹いてきそう。それだけでも気分イイのに、もっとうれしいのはお腹いっぱい食べても千円でおつりがくるということ。スパゲティ、カレーライス(ともに三百九十円)、プリン(百五十円)、チーズケーキ(二百円)とお財布もニッコリ。年中無休のこのお店では、高校生、大学生の女の子たちがいつも楽しいお喋りをかわしている

営業時間 AM11～PM11
Tel 406－5850

Santa Monica



9割が中古品であるというこのお店は、まぎれもない古着屋さん。それにしては、とってもきれいにディスプレイしてある。メンズ、レディス、ともに置いてあるのもうれしいところ。スタジャン、ニットワンピースなどの服の他にも、バッヂ、手袋、マフラー、バッグ、帽子、バンダナ、サングラス、靴のような小物もいっぱい揃っている。ここ一軒でトータルコーディネイトはもちろん可能。今一番人気があるのは、ステンカラーコート。そして、店長さんおすすめはイタリア、ドイツ海軍もののピーコート（一万四千円）。

AM11～PM8

ゴックンゴックン。本は新鮮な方がおいしい。さあめしあがれ。

こんにちはマイコン

（すがやみつる・監修渡辺茂）
小学館　480円

マイコン大好き少年だったら、「そんなことないヨ」と言うかもしれないが、初めて対面する人にとってマイコンはかなりの難物であるのは事実。それだけに入門書も多いが、どれも冒頭からROMだのBASICだの出てきて、つい「やーめた」となりがちだった。しかし「こんにちはマイコン」は、人気マンガキャラ・ゲームセンターあらしといっしょにマイコンの勉強をするというマンガの構成で、知らず知らずにマイコンの基礎知識が身につけられるスグレ本

戦闘メカ・ザブングル記録全集

日本サンライズ　2900円

機動戦士ガンダム、伝説巨神イデオンなど、次々ヒットアニメを生み出す日本サンライズのTVアニメ『戦闘メカ・ザブングル』の記録全集。フィルム、原画、コメントを掲載したザブングルマルチ特集や、富野総監督の特別寄稿など、内容はもりだくさん。

ただし、書店売りはなく、通信販売のみ。

問い合わせは平日の午前11時から午後5時まで、日本サンライズ（03・399・8962）まで。

海賊君の海の歌

（斉藤敬）
かんき出版　800円

地球は海。「汾」が進化すれば海は人間。〝さあ、海と仲良くしよう!!〟というわけで、海の本の登場だ。『海賊君』とタイトルはいさましいが、全ページとってもきれいなカリブ海の写真がいっぱい　この写真だけでも充分に800円の価値がある。さらに本文のカワユイ詩を作曲すれば、大型クルーザーの乗り組み員になれるという大特典付きのメルヘン本なのダ。

ネコの人相学（にゃんそう）

（文・大飼新市、絵・石川哲司）
ダイナミックセラーズ590円

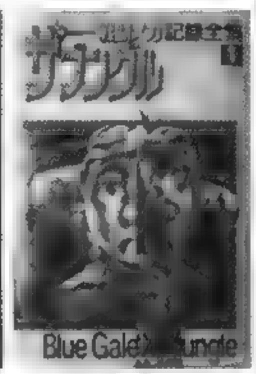
世の中に多い猫好き、飼い猫をネコっかわいがりしていたある日、ふと思った。〝うちのミーコってどういう性格してるのかしら?〟

そんな時活用したいのが『ネコの人相学』。例えば、目の色がブルーの猫は耳の障害になりやすく、ホオ骨とアゴ骨が正三角形に近いほど神経質でおこりっぽい猫なのだそうな。

イラストがとってもカワイイので、猫好きの彼女のクリスマスプレゼントにしたら?

姉妹書の『ネコのIQテスト』もドーゾ。









コンサート

松任谷由美
PEARL PIERCE ようこそ輝く時間へ

12/20大分文化会館　21鹿児島文化センター　22宮崎市民会館　25大阪厚生年金会館　26大阪厚生年金会館　1/11中野サンプラザ（14まで）　17松本社会文化会館　18山梨県民文化ホール　20宇都宮文化会館　21茨城県民文化センター　24高松市民会館　26松山市民会館　27高知県民文化センター　28徳島県文化センター

岸田智史
12/20東京郵便貯金会館　24神奈川県立音楽堂　1/14浜松市民会館　20静岡市民文化会館

海援隊　終末記
12/22大分文化会館　23熊本市民会館　24長崎市公会堂　28福岡サンパレス

伊藤銀次
12/25御堂会館　26久保講堂　27雲龍ホール

BOW WOW
1/11京都会館第2ホール　28道新ホール

谷村新司
12/20松山市民会館　22徳島文化センター　25大阪府立体育館　1/8京都会館第一ホール　9神戸文化ホール　10和歌山県民文化会館　12姫路市文化センター　13奈良県文化会館　21北海道厚生年金会館（22も）　26八王子市民会館　27茨城県民文化センター

佐野元春
12/20島根県民会館　22福山市民会館　23名古屋市公会堂　24大阪厚生年金会館　1/10福井文化会館　11金沢市観光会館　13長野市民会館　14上越文化会館　15新潟県民会館　18浜松市民会館　25青森市文化会館　26秋田県民会館　28岩手県民会館　29郡山市民会館

松本伊代
伊代初夢コンサート　1/7中野プラザホール

松崎しげる
ジョイフルコンサート　1/22芝・郵便貯金ホール

シャカタク
2/18神奈川県民ホール　19芝・郵便貯金ホール　20郵便貯金ホール　21大阪厚生年金　22名古屋市公会堂　23神戸国際会館　25五反田簡易保険ホール



SHAKATAK

冬の夜空にE・T・を探したい人のために。



お正月映画の超話題作『ET』、もう見た? とってもかわいいETに親しみを感じた人は多いだろうけど、ETが乗ってきたまんまるいUFOに興味をおぼえた人も少なくないのでは。そう、スピルバーグ監督の『未知との遭遇』にもカラフルUFOがたくさん出てきたネ。

そんな、UFO大好き少年にオススメするのが『UFO事典』(南山宏著徳間書店刊 六百円)だ。UFO情報をコンパクトにまとめて、なかなかの読みごたえあり。もっとくわしく知りたい人のためには『UFOライブラリー』というのがある。このライブラリー、開館してまだ数年だが、研究者の間では世界的に有名。ということは、それだけUFO情報がいっぱいってこと。興味本位でも、UFOを信じない人でも来館OKとのこと。キミも一店行ってみたら?

冬は空気も澄み、夜空もキレイだ。UFOの知識を仕入れたら、キミもETとのコンタクトにチャレンジしよう!! でも、カゼはひかないようにネ。

「UFOライブラリー」
東京都品川区東五反田二ー一一九ー一八 光星ビル五階(TEL 03・447・1200)

12月8日は、ジョン・レノンの命日だった。

テレビ・ラジオ大好きのキミたちなら気がついただろうけど12月のはじめ頃、ビートルズやジョン・レノンの曲を流す番組がやたらと多くなかった?

そう、12月8日はジョン・レノンの命日だった。そして今年は、ビートルズ結成20周年にもあたる。

意外と知られていないが、ジョンは一九七一年以来、毎夏を日本の東京と軽井沢で過ごしていた。

軽井沢駅で立喰いソバを食べ、六本木の喫茶店でヨーコ夫人や息子のショーン君といっしょにコーヒーを飲む。そんなジョン・レノン一家のプライベートフォトをまとめたのが「ジョン・レノン家族生活」だ(角川書店刊 千九百円)。

しかし、いま十代のキミたちは、ビートルズ、ジョン・レノンについてどれほどのことを知っているだろうか。ビートルズをぜんぜん知らないのなら「ビートルズの辞典」(ごま書房刊 八百五〇円)を読むといいだろう。「ビートルズの辞典」でビートルズを知り、「ジョン・レノン家族生活」でジョンの素顔に触れる。BGはラヴ、イマジン、そしてスターティングオーバー。ありし日のジョンの姿に涙し、ジョンの冥福を祈る……合掌。



B5サイズのゲームパソコン——タカラ

週刊誌サイズに、おもしろ機能を満載したパソコンが、タカラのゲームパソコン(セット価格59,800円)だ。

ゲームパソコンといっても、ゲームを楽しむだけとはチト違う。アニメ、BASIC、そして、プリンタなどを接続すれば、システムアップが可能な個性派だ。

ゲームセンターの人気もの、デイグダグやボスコニアン、パックマンのニューゲーム〝パワーパック〟などのカートリッジも同時発売。ゲームマニアにはタマランすぐれモノ。

ゲーム以外の機能としては、自分の手でアニメの世界が創れる「スプライト機能」、BASIC・IからFALCまで、能力や用途に合わせたBASIC言語が揃っている。

さて、キミならどこから挑むかな?

全国有名デパート・玩具店で発売。



お年玉旅行プレゼントクイズに応募して、南十字星オーストラリアの旅に行こう

●横浜ドリームランドでは、こんなタイトルのクイズを実施中だ。

問題(の中に正しい文字を入れてください)

氷に写る青空と星空を滑ろう!! フリータイム マンモ○リンク

特別賞「オーストラリアの旅」招待2名

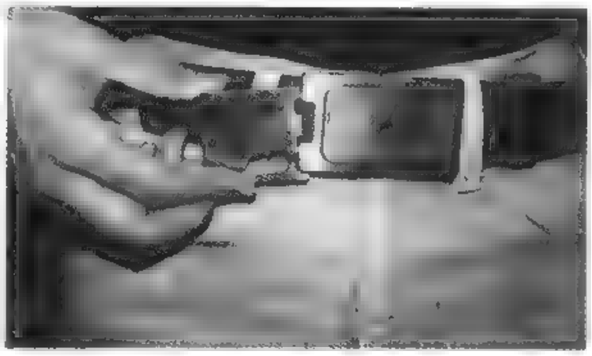
ラッキー賞「オーストラリアの旅」優待100名ほか。

応募は官製ハガキにクイズの答、郵便番号、住所、氏名、年令、職業、電話番号を書いて、〒245横浜市戸塚区俣野町700 横浜ドリームランドマンモスリンク お年玉プレゼントクイズAL係へ。〆切は58年2月13日到着分まで。

プレゼント付

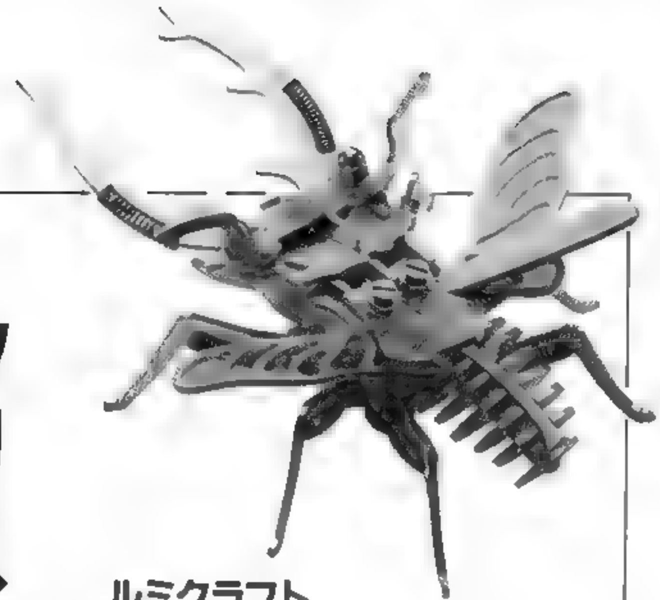
クリスマスに、お正月にこんなプレゼントはいかが？

いつだって、スグレモノ、オモシロモノを手に入れるのは楽しい。ましてこの時期は大チャンスだョ。



サバンナベルト

サバイバルの秘密兵器。イザというときに、バックルから、サッと取り出すカッコよさ。仲間の人気をひとりじめできるぞ。ライフルーツ付
革・￥8,000　布・￥7,000
各2名にプレゼント



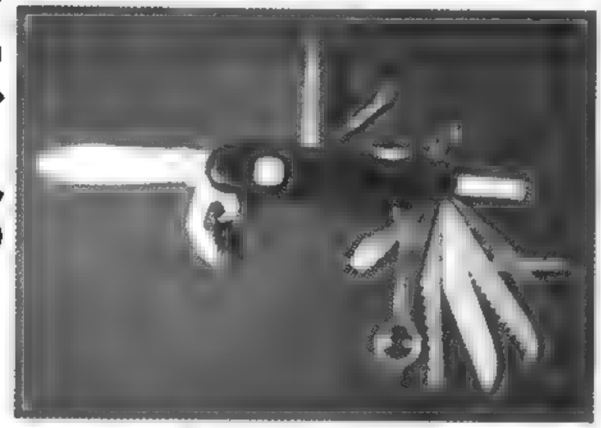
ルミクラフト

アルミ製の昆虫組立モデル。組み立てはカンタン。ちょっと人目をひくアクセサリーだ。ちなみに、くわがたは総パーツ51コ。根気が必要かナ
￥1,300　5種類・各2名にプレゼント



ワイヤレスマイク

テレビかラジオのレポーター気分で遊んでみるのもオモシロイ、ちっちゃなワイヤレスマイク。FMラジオでひろってみようぜ。　￥8,500



アーミーナイフ

超サバイバル品。なんたって、火おこし用の虫メガネやハサミなど10徳の、ホンモノ、スイス・アーミーナイフ。キミの使い方は？
￥11,000

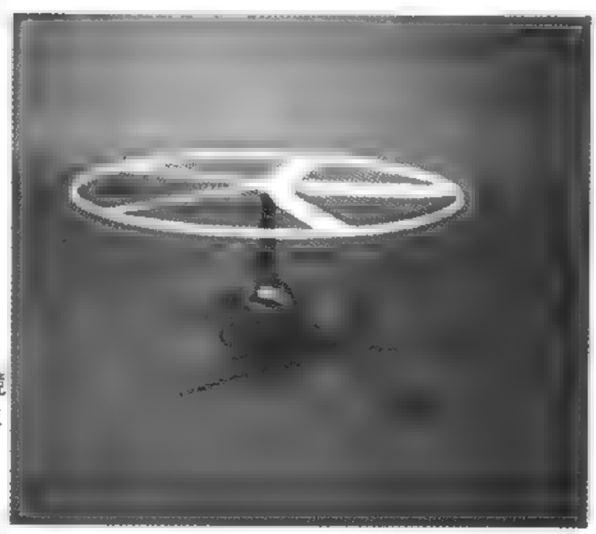


スーパーヒーロー

なにがヒーローかって？　ボタンまわしみたいにビュンビュンやって遊びながら筋肉モリモリになれちゃうからかナ。新型エキスパンダー。￥1,200

マイクロコプター

軽量手押しの、おもしろヘリコプター。力づよく床の上で押せば、いきおいよく飛びあがる。押し方によって垂直上昇や斜め上昇は自由。竹とんぼがわりにネ。　￥700





ピッグマニア

サイコロのかわりに、小ブタを振って得点を競うユニークゲーム。小ブタのポーズで点が決まっている。ゾロタチ20点、ゾロハナ40点など、呼び方もおもしろい。￥1,200
5名にプレゼント

AMUSEMENT FORUM Part-2

こんなゲームもたまにはいいもの

昼間はゲームセンターで、キューン、キューンとビデオゲームに熱中し、夜は夜でパソコンに狂じる。そして電車の中では、ハンドヘルドゲームでピッ、ピッ、ピッ……

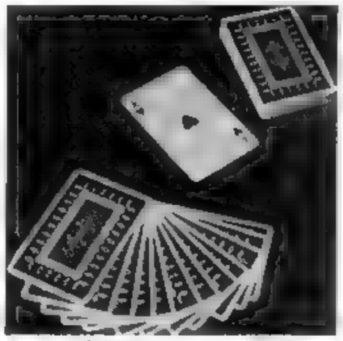
コンピュータワールドに首までドップリとつかった生活を続けていると、ふと、静寂な時間が恋しくなる時がある。だからといって何もせずにいると、勝手に指先が動き出したりして、どうも落ち着かない。鳴呼、コンピュータシンドロームか……。

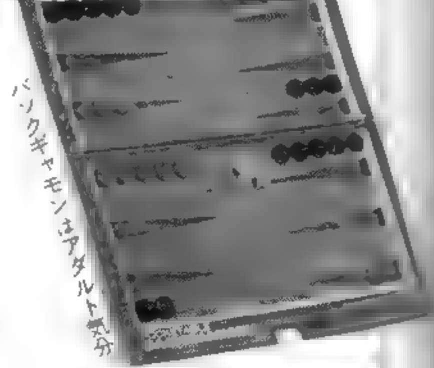
そんな時、見直したいのが古くからある室内ゲームだ。トランプ、カルタ、百人一首、花札などのカードゲームから、チェス、囲碁、将棋、そして麻雀とその種類は限りないが、ビデオゲームや、ハンドヘルドゲームで疲れ果てた視神経と反射神経を休ませるためには、頭を使い、じっくりと楽しめるゲームがいいだろう。

となると、まず浮かぶのがトランプ　行なうゲームは、ブラックジャックかポーカーがいい。じっくり楽しむのだから、トランプの材質にも気を使おう。プラスチックよりは、紙のカードの方が気分が盛り上がる。

バックギャモンなんかもいい。このゲームも歴史は古く、日本でも江戸時代から〝すごろく〟遊びとして親しまれていた。彼女と二人のプレイなら、気分もグッとアダルトだ。

一人プレイだってたまにはいい。そんな時楽しめるのが、横の写真の二ゲームだ。どちらも遊び方は単純だが、けっこうオモシロイぞ。


トランプは室内ゲームの王様だ


バックギャモンはアダルト気分


ルールは単純でも奥深いゲーム



日本古来のゲームも見直したい。

〝バカバカしくっても何でもけっこう、おたよりおくれ〟のコーナー。

アラレちゃん、アサリちゃんのゲームを希望します。
福岡　シジミちゃん

立体的なゲーム、たとえばポールポジションで、クラッシュのとき、シートも揺れるというようなヤツ
嘗学3年　岸田

モグラたたきで、まごまごしてると自分がたたかれちゃうのってカワイイと思わない?
千葉　阿辺(主婦)

車なんか、どんどんぶつけてブッこわすゲーム作ってみてよ
名古屋　大野くん

※編集部註・54Pのバーニン・ラバーはそんなゲームです。

シミュレーションゲームの特集をしてください。
世田谷　Y助(16)

※編集部註・2Pでとりあえず、本格的なものを紹介してみました。他に、どこにあるか、ご存知の方おしえてちょ。

ブーヤンみたいなコミカルなゲームってワタシ大好きです。あのゲーム作った人、尊敬しちゃいます。
埼玉　花の女高生

ポールポジションに要望。ハンドルの遊びが全くないのであんまりオモシロくない。もっとモノホンに近くしてヨ。
神戸　靖男

ポールポジション、早く予選通過したいヨー!
杉並　坂上和子

ライオンさんやパンダちゃんの乗りものってだいすきなの
川口　まゆみ(3歳)

レバーとかボタンが多いゲームが一台ぐらいあってもいいと思う。
静岡　松本　一寿

ポケバイ、カートなんかの特集はやらないんですが。僕たちキチガイなんです。
埼玉　中一のオレ

〝ムーンパトロール〟の攻撃用の弾は、真上だけでなく、45°前後にも発射できるようにしてほしい。
横浜市　よし夫クン

〝インベーダーゲーム〟を置いてるとこ教えてください。
時代おくれ子

東京では、デイグダクは最高何点ですか?僕は600000点です。
新潟　大道寺孝

ぼくはデイグダクが125万点もいく。おそらく前橋一番だろう。
前橋　根岸考行

※編集部註・自分が一番と思ったひと、ぜひこの欄までおたよりを!

プレゼントの応募方法

官製ハガキの裏面に
①住所・郵便番号
②氏名、年齢、職業
③ほしいプレゼント
④本誌で面白かった記事二つ
⑤本誌で面白くなかった記事三つ
⑥本誌へのご意見、ご希望

以上を記入の上、次の宛先へお送りください
〆切日昭和58年1月31日(必着)
当選者は本誌創刊三号にて発表

〒一六二
東京都新宿区下宮比町一五番地
飯田橋ハイタウン九二四
アミューズメントライフ
創刊号プレゼント係

AMUSEMENT LIFE
創刊号

昭和58年1月8日発行 No.1
定価 550円
編集人 竹村潤
発行人 園部隼人
発行所 株式会社アミューズメント
〒162 東京都新宿区下宮比町15番地
飯田橋ハイタウン924
営業 03－267 7832代
編集 03 262－2695代
発売所 株式会社東京経済
〒162 東京都新宿区下宮比町15番地
電話 03－267－7651代
製版所 ㈱技研プリント

表紙デザイン グループナイン
本文イラスト／山本サトル
本文レイアウト 一ノ瀬和彦 砂川由美子
撮影／佐鳥周記 木原勝幸 KAZ高田
取材／飯塚聖記 高橋隆志 補永陽一
柏手和人 松下恵子
協力／誠文堂・東和堂・アキ写植
共和写植・アストル企画

アミューズメントライフ創刊第2号は 2月10日発売です

●お近くの書店でお求めください

最新ビデオゲームにアタック＝倉田まり子
ビデオゲーム大集合＝最新版だけがゲームじゃない
ダブルループコースターにルンルン挑戦＝レポーター・松岡亜由
おもしろ情報局
家庭用テレビゲームの楽しみ
LSIゲーム・徹底的に集めてみたよ
おおさか・ゲーム街マップ
全国遊園地イベント詳報
ちびっこ天国・わが街のロケーション
SF読切小説＝草川隆
マイコン遊び(HOW・TO)
ゲームセンター24時
アミューズメント風聞
プレゼントいっぱいコーナー
ディオラマ特集
ふるさと遊び(手づくりの味)
アミューズメントフォーラム＝パートI、パートII

編集後記

〆切直前の三連徹夜はつらかった。でも、本の出来あがりを見ると、そんなこと吹っ飛ぶね。といいつつ、次号のコンテ作りに励んでいるのです。　和彦

ゲームセンターって、あんなにいっぱいあるなんて、ちっとも知らなかった。これからも、全国をどんどんまわって紹介しまくるよ。よろしく。　陽一

恐怖の体験、後ろ向きのループコースターは、ホントにコワカった。オレ、亜由ちゃんと代わりたいヨ。　周記

ついに創刊号が出来上がったゾ。しかしキツかったあ。なぜだろう？ やはりハンドゲームに熱中しすぎたのかナッ、反省。隆志

「ビデオゲームの攻略法」を書くために、ゲームセンターに通う毎日。きゅ、給料が飛んでいく……役に立たないとお怒りのキミ、かんべんねっ。　聖記

スタートして、一日たりとも失敗のない平凡な日はなかったみたい。次からは、次からは……で、ひとり足をひっぱってきました。　由美子

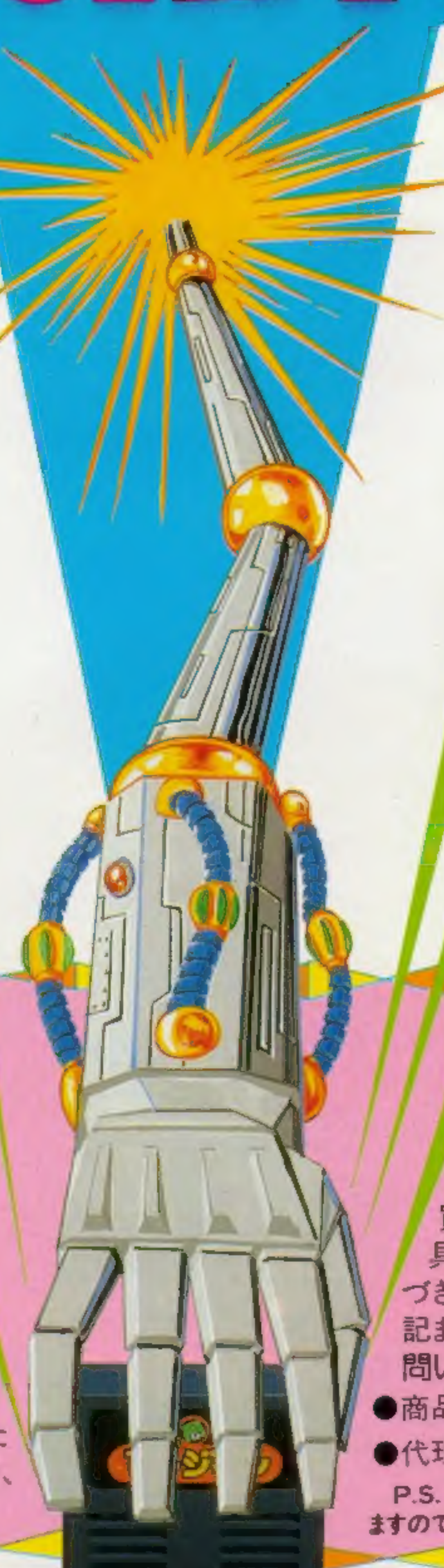
慣れないビデオゲームにチャレンジして、なんぼやっても最下位。先天的に反射神経はダメだというのをつくづく感じました。ハンドゲームも同様。唯一、スタッフに差をつけたのは、パソコンを使ってタイトルを創ったこと。いやあ、我ながらウマクできました。

ところで読者のみなさん、本誌あてに、身近な遊びの情報を送ってください。ワタシのメガネに叶った内容なら即採用、おまけに特別取材員に任命します。みなさんとのネットワークが頼みの綱です。よろしく。

――しかし、スタッフ全員、よくグワンばってくれました。ゴクローさま。　竹村


Standinz Coaster
今、貴方は風になる

MY VISION T.M.



花札

日本古来から伝わる花合わせです。一度役を作ってもコイコイをしてさらに得点を増やすことが油断大敵、コンピューターもコイコイをしてきますよ。

五目並べ

コンピューターと対戦。どちらが強いか白黒をつけてください。何何手先まで読めるかに勝負がかかっています。

麻雀

依然根強い人気の麻雀はゲームの中のベストセラーです。コンピューターを相手に腕を磨いてみてはどうでしょう？　1人用のほかに対局もできます。

ポーカー

世界で最もポピュラーなカードゲームです。運が良いか悪いかはカード交換にかかっています。さて、あなたの判断はどうですか？

マスターマインド

コンピューターが隠した4つのピンの配色と配列を自己の勘とコンピューターの判定をヒントに推理して当ててください。

マイビジョンはTVに接続し、カートリッジ（別売）を取り替えることによって、好きなゲームを楽しむことができます。しかもボタン式ですので子供から大人までどなたにも簡単に操作し易くなっています。

ゲームはいわば遊びの哲学。コンピューターにどこまで肉薄できるか挑戦してみてください。マイビジョンは娯楽に最適な麻雀（対局もできます）、花札、ポーカー、五目並べ、マスターマインドといった人気のあるゲームを各種取り揃えており、ご家庭で楽しむことができるホームビデオゲームです。

尚、発売日は12月20日ですのでお買い求めは有名デパート、電気店、玩具店等にてお願いいたします。又、お気づきの点、御不心の点がありましたら下記までお願いいたします。

問い合わせ先

- 商品に関して→(03)251-1101小屋町
- 代理店に関して→(03)251-3291白旗

P.S. 現在子供向け専用のゲームを考えておりますので、そちらの方もお楽しみに。



TOMY

いちばん好きな人をコンピュータで絵にしました。



「ぴゅう太」はグラフィックコンピュータ。テレビに接続するだけで、誰にでも手がるに楽しめますよ。絵を描く、ゲームを創る、ゲームで遊ぶ…と、いろいろ遊んで、楽しんでパソコンが覚えられるのです。さあ、キミもコンピュータホビーで宇宙感覚人間に。

ワァーきれい、16色カラーグラフィックシステム。

かんたんなキイ操作で思いどおり。ブラウン管に



16色のキメ細かな絵が描けます。ケッサクができたらカセットテープに収録して大事にとっておこう。

できたゾ、僕のオリジナルソフト。

自分で背景を描き、アニメを加え、音やタイマをプログラミング。BASICが日本語だから、誰にでもわかりやすい。世界でたった1つのオリジナルだ。



ハイスコアに挑戦だ、ビデオゲーム。

手に汗にぎる7種類のゲームカートリッジを用意。



カラフルな絵と、ち密なプログラムでドキドキわくわくする面白ゲームだゾ。

モンスターイン、ターピン、ザウルスランド、フロッガー ボンブマン、スクランブル、ナイトフライト（ナイトフライトのみ12月発売予定）

●絵やオリジナルゲームはオーディオカセットに保存できます●テレビとの接続は切替えに便利なスイッチボックス経由●1.7kgの軽量タイプ●16BIT、ROM20KB、RAM16KBの本格派●初の日本語BASIC採用●ゲーム用、学習用カートリッジ続々発売予定●データレコーダ、システム拡張マザーボード、プリンタ、フロッピーディスク、音響カプラなど発売を予定●携帯に便利なファッショナブルキャリングケース6,800円●資料請求は、官製ハガキに雑誌名・何月何日号・住所・氏名・年令・職業を明記の上、〒124 東京都葛飾区立石7-9-10 ㈱トミーパソコン事業部までお送りください。





16ビット グラフィック コンピュータ

TOMY

16BIT GRAPHIC COMPUTER

ぴゅう太

●本体●ジョイコントローラ2台●スイッチボックス●RFケーブル●オーディオカセット接続ケーブル●オペレーションマニュアル **59,800円**



●有名デパート・スーパーの玩具売場、家電売場、玩具店、模型店、家電店、マイコンショップなどでお求めください。
●このステッカーが目印です。

8001—5276